

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

- Abreviaciones comunes
- ¿Qué necesitas para jugar?
- Los dados
- Creación de aventureros
- Medidas
- El mundo de la Marca del Este

CAPÍTULO 1: CARACTERÍSTICAS

- Las seis características principales
- Generar las características del aventurero
- Modificadores de característica
- Características primarias y secundarias
- Tiradas de característica

CAPÍTULO 2: CLASES DE AVENTURERO 10

- Asesino
- Bárbaro
- Bardo
- Caballero
- Clérigo
- Druida
- Explorador
- Guerrero
- Ilusionista
- Ladrón
- Mago
- Místico
- Paladín
- Aventureros multiclase (regla opcional)

CAPÍTULO 3: ESPECIES

- Elfo
- Elfo oscuro
- Enano
- Gnomo
- Humano
- Halfling
- Semielfo
- Semiorco

CAPÍTULO 4: DETALLES FINALES

- Apariencia y trasfondo
- Alineamiento
- Elegir una deidad
- Puntos de golpe y dados de golpe
- Clase de armadura (CA)
- Dinero inicial
- Habilidades secundarias

CAPÍTULO 5: EQUIPO

- Efectos de la carga
- Tablas de equipo

CAPÍTULO 6: COMBATE Y RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

- Duración de los encuentros, asaltos y turnos
- Secuencia de combate
- Acciones en combate
- Movimiento durante el asalto de combate
- Combate cuerpo a cuerpo
- Combate a distancia
- Combate sin armas
- Modificadores circunstanciales
- Clase de armadura (CA)
- Maniobras de combate
- Huir del combate
- Daño y puntos de golpe
- Críticos y pifias (regla opcional)
- Tiradas de moral (regla opcional)
- Tiradas de salvación

CAPÍTULO 7: AVENTURAS Y DESVENTURAS

- Tiradas de característica
- Puntos de experiencia
- Grupos de aventureros
- Aventuras bajo tierra
- Aventuras al aire libre
- Aventuras en el mar

CAPÍTULO 8: MAGIA

- Aprender conjuros de magia arcana
- Aprender conjuros de magia divina
- Tiradas de salvación de conjuros
- Concentración
- Conjuros reversibles
- Acumular efectos de conjuros
- Conjuros iniciales
- Descripción de los conjuzros
- Conjuros por orden alfabético

CAPÍTULO 9: CONSEJOS PARA EL NARRADOR

- El camino a la aventura
- Aplicar las reglas
- La progresión de los aventureros
- Aventureros contra jugadores
- Disputas
- Mantener el interés
- Describir el entorno
- Antagonistas interesantes
- Diseñar una aventura
- Diseñar un dungeon
- Diseñar un escenario de campaña

70	CAPÍTULO 10: OBJETOS MÁGICOS Y TESORO	150
70	Cómo se determina el tesoro	150
73	Monedas	151
73	Gemas, joyas y objetos de arte	151
74	Objetos mágicos	152
76	CAPÍTULO 11: MONSTRUOS	158
77	Atributos de los monstruos	158
80	Listado de monstruos	162
80	CAPÍTULO 12: LA MARCA DEL ESTE	198
81	La ciudad de Robleda	200
81	CAPÍTULO 13: ECOS DEL PASADO	201
81	Introducción	201
81	Arrancando la aventura	201
81	Los salones de los amos de las estrellas	202
81	Terminando la aventura	206
86	APÉNDICES	207
	Conversión de Aventuras en la Marca a Crónicas de la Marca	207
	Conversión de 1= y 2= edición a Crónicas de la Marca	207
	Conversión de D20 a Crónicas de la Marca	208
	Conversión de 5e a Crónicas de la Marca	208
	Licencia	210

INTRODUCCIÓN

El libro que ahora tenéis en vuestras manos es una poderosa herramienta que, con la ayuda de la imaginación, os permitirá vivir innumerables aventuras. *Crónicas de la Marca del Este* es un juego de rol donde cada participante toma el papel de un intrépido aventurero, como si se tratase de una película donde los jugadores fueran los protagonistas, pudiendo alterar el curso de los acontecimientos a placer, y tan solo limitados por su imaginación. Durante el juego, vuestros aventureros lucharán contra monstruos, descubrirán ciudades perdidas, resolverán misterios y explorarán lugares remotos repletos de fortalezas, mazmorras y tesoros de incalculable valor. Con el tiempo, la fama y reputación de vuestros héroes crecerá a la par que sus riquezas, ganando niveles de juego según acumulen experiencia.

Existen dos clases de jugadores en *Crónicas de la Marca del Este*: los aventureros y el Narrador. En sentido estricto, ambos son jugadores y se divertirán por igual, pero la labor que realizarán será diferente en cada caso. El Narrador es la persona encargada de crear y arbitrar la aventura. En cierto modo, es como el director de una película, pues dispone del guión y sabe cuándo y dónde se producirá cada acontecimiento relevante en la trama. De ahí la importancia de su tarea, dado que debe conocer mejor que nadie las reglas y emplear mucho tiempo en diseñar aventuras entretenidas y desafiantes. Del otro lado están los jugadores, que participan en el desarrollo de la historia eligiendo el curso de acción más apropiado.

Por lo tanto, un juego de rol es una actividad colaborativa donde los jugadores no compiten entre ellos, lo importante es cooperar entre todos, resolviendo los enigmas que nos plantea el Narrador y entrelazando una historia... ¡Una aventura que resulte entretenida y memorable!

El papel del Narrador es el de moderador y juez último. Sus decisiones son inapelables en lo referente a reglas y otras cuestiones sobre el juego. Su tarea es guiar y desarrollar la aventura, decidiendo por los monstruos y aventureros no jugadores. Un aventurero no jugador (ANJ), es un personaje que puede aparecer puntualmente durante la historia y cuyas acciones y comportamiento están dirigidos por el Narrador.



ABREVIACIONES COMUNES

A lo largo de este manual emplearemos una serie de abreviaturas para referirnos a términos de uso común a fin de facilitar su lectura. Recomendamos a los lectores familiarizarse con ellos.

ABREVIATURA	SIGNIFICADO
AJ	Aventurero jugador
ANJ	Aventurero no jugador
BA	Bonificador de ataque
CA	Clase de armadura
CAR	Carisma
CON	Constitución
CP	Característica primaria
CS	Característica secundaria
d4, d6, d8...	Dado de 4, 6, 8 caras...
DES	Destreza
DG	Dado de golpe
FUE	Fuerza
GD	Grado de dificultad
INT	Inteligencia
LC	Límite de carga
mc	Moneda de cobre
me	Moneda de electro
mo	Moneda de oro
mp	Moneda de plata
mpl	Moneda de platino
ND	Nivel de desafío
PG	Puntos de golpe
PGE	Puntos de golpe estructurales
PPX	Progresión de puntos de experiencia
PX	Puntos de experiencia
SAB	Sabiduría
TS	Tirada de salvación
VE	Valor de estorbo

¿QUÉ NECESITAS PARA JUGAR?

Para jugar a *Crónicas de la Marca del Este* no necesitarás más que este libro y unos dados poliédricos. Sería recomendable que cada jugador poseyera un juego de dados propio, que es posible adquirir en tiendas especializadas. También es preciso disponer de algunos folios en blanco para dibujar mapas y hacer anotaciones, así como unos lápices y gomas de borrar. Como veremos más adelante, cada jugador, exceptuando al Narrador, debe poseer una hoja de aventurero que recoja todas las características e información de su aventurero. Se puede fotocopiar la hoja de aventurero que se encuentra al final de este libro.

LOS DADOS

En *Crónicas de la Marca del Este* usamos los siguientes dados con los que resolver las acciones: dados de cuatro (d4), seis (d6), ocho (d8), diez (d10), doce (d12) y veinte (d20) caras. Para simplificar, cuando queremos establecer el número y tipo de dado necesario para resolver una acción empleamos la siguiente nomenclatura: primero establecemos la cantidad de dados a lanzar, seguidos por la letra "d" y el número de caras de dichos dados. Por ejemplo, cuando escribimos 3d6 queremos decir que para resolver la tirada es necesario lanzar 3 dados de 6 caras. Pongamos otro ejemplo: 3d4+5 significa que debemos efectuar una tirada con 3 dados de 4 caras y sumar 5 al resultado total obtenido.

En algunas ocasiones se hará necesario hacer tiradas porcentuales, que identificaremos como d100. Para realizar este tipo de tiradas de porcentaje, en la cual obtendremos resultados del 1 al 100, emplearemos dos dados de 10 caras. Uno de ellos, designado previamente, nos dará las decenas y el otro las unidades. Dos 0 en los dados de diez indican un 100.

CREACIÓN DE AVENTUREROS

Para crear nuestro aventurero deberemos seguir por orden los capítulos del 1 al 5. En cualquier caso, el proceso se puede resumir en estos sencillos pasos:

1. En primer lugar, generaremos sus características, la parte más importante si cabe en este sencillo proceso.
2. Posteriormente, debemos elegir alguna de las clases de aventurero disponibles:
 - Asesino
 - Bárbaro
 - Bardo
 - Caballero
 - Clérigo
 - Druida
 - Explorador
 - Guerrero
 - Ilusionista
 - Ladrón
 - Mago
 - Místico
 - Paladín
3. Seguidamente, tendremos que escoger una especie de entre las que enumeramos a continuación:
 - Elfo
 - Elfo oscuro
 - Enano
 - Gnomo
 - Humano
 - Mediano
 - Semielfo
 - Semiorco
4. Tras esto, podemos detallar un poco más a nuestro aventurero, decidiendo su edad, aspecto físico (color de ojos y cabello, cicatrices si las hubiera, etcétera) y, si así lo deseamos, un pequeño trasfondo. Completaremos nuestro aventurero calculando sus puntos de golpe, su clase de armadura inicial o su alineamiento.
5. Con los pasos anteriores completados, calcularemos el dinero inicial con el que cuenta nuestro aventurero y lo equiparemos con armas, armaduras y otros pertrechos. Hecho esto, y anotado todo en la hoja de aventurero, ya podremos lanzarnos en pos de aventuras.

MEDIDAS

En *Crónicas de la Marca del Este* se ha empleado el sistema métrico tradicional, así pues todas las distancias y pesos están referidas en metros, kilómetros, kilogramos, etcétera.

EL MUNDO DE LA MARCA DEL ESTE

Crónicas de la Marca del Este es un reglamento que puede utilizarse sin problemas con cualquier ambientación de fantasía que el Narrador desee. Ya sea esta una de su entera creación o una basada en cualquiera de las ambientaciones famosas y bien conocidas gracias a novelas, películas u otros juegos de rol. Sin embargo, a lo largo del texto podrás encontrar varias referencias al mundo de la Marca del Este.

El mundo medieval de la Marca del Este es un lugar donde la magia y lo extraordinario están presentes, aunque no de forma evidente para la mayoría de sus habitantes. Solo aquellos individuos más dotados, valientes e inteligentes, aventureros decididos, son quienes se enfrentan a esta realidad, mientras el común de los mortales intenta simplemente sobrevivir, encontrar un techo, trabajo y sustento para sus familias. Resumiendo, el mundo de la Marca del Este se mantiene en su mayoría fiel a los cánones del género de espada y brujería. También es cierto que hay algo de alta fantasía. Por ello podríamos decir, en propiedad, que el mundo de la Marca del Este está a medio camino entre la espada y brujería clásica y la alta fantasía.

En el capítulo 4 podrás encontrar una breve descripción de varias deidades bien conocidas en el mundo de la Marca del Este, ideal para completar el trasfondo de los aventureros de las clases clérigo y paladín. También podrás encontrar más información en el capítulo 12, donde se introduce profusamente la región alrededor de la ciudad de Robleda, un emplazamiento ideal para que los aventureros comiencen la exploración del rico mundo de la Marca del Este.



CAPÍTULO 1: CARACTERÍSTICAS

LAS SEIS CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

Cada una de estas seis características define un atributo relevante de nuestro aventurero, ya sea físico o mental:

FUERZA (FUE)

La fuerza mide el poder físico de nuestro aventurero, su musculatura y potencia de ataque, proporcionando bonificadores a la tirada de ataque cuerpo a cuerpo y a la tirada de daño subsiguiente. Los aventureros pueden empujar hasta su puntuación de fuerza x 10 y levantar un peso equivalente a su puntuación en fuerza x 15.

DESTREZA (DES)

La destreza nos indica la agilidad, rapidez de reflejos y presteza del aventurero, su equilibrio y estabilidad sobre cualquier terreno y situación, y su capacidad para esquivar ataques. La destreza proporciona además bonificadores a las tiradas de ataque a distancia y a la clase de armadura de nuestro aventurero.

CONSTITUCIÓN (CON)

La constitución es el reflejo de la salud y vigor del aventurero, determinando la resistencia del mismo a la fatiga, al dolor, la enfermedad y los venenos. Un bonificador de constitución se traduce en más puntos de golpe, así que esta característica resulta de importancia para todas las clases de aventureros.

INTELIGENCIA (INT)

Gracias a su inteligencia, nuestro aventurero es capaz de discernir, aprender, razonar, recordar y planificar con habilidad. Esta característica establece también la cantidad de conjuros de magia arcana que podemos lanzar cada día, así como el número de lenguas que podemos conocer.

SABIDURÍA (SAB)

La sabiduría es reflejo de la experiencia y conocimientos generales del aventurero, su sentido común, intuición y voluntad. Es importante también porque determina la cantidad de conjuros divinos que podemos lanzar cada día, así como la capacidad para expulsar muertos vivientes.



CARISMA (CAR)

El carisma del aventurero nos da una idea de su atractivo, personalidad, magnetismo, liderazgo y capacidad de persuasión. El carisma es una característica que modifica las reacciones que provocamos en otras criaturas y la lealtad de nuestros seguidores, así como la cantidad de muertos vivientes que podemos expulsar.

GENERAR LAS CARACTERÍSTICAS DEL AVENTURERO

Antes de lanzar a nuestro aventurero en busca de fama y gloria, debemos dotarlo de las características necesarias que harán de él un ser único. Para ello tendremos que transformar sus cualidades o atributos físicos y mentales a números que nos permitirán evaluar mejor sus dotes y capacidades.

Este proceso es sencillo y rápido. Lo primero que hay que hacer es proveerse de una hoja de aventurero en blanco para llenar. Podéis fotocopiar la que se encuentra al final de este libro o crear una propia. A continuación, lanzamos 3 dados de 6 caras (3d6) seis veces apuntando cada resultado. Por último, asignaremos cada uno de los seis resultados a cada una de las características de nuestro aventurero, en el orden que deseemos. El jugador haría bien en tener presente qué especie y clase elegirá para su aventurero, ya que la especie puede aumentar o disminuir los valores de algunas características, y las características pueden afectar a las habilidades de su clase.

MODIFICADORES DE CARACTERÍSTICA

Como hemos descubierto ya, cada una de las características define un aspecto importante de nuestro aventurero. Considerando el resultado asignado, cada característica poseerá un valor entre 3 y 18. Según esta puntuación estableceremos un modificador atendiendo a la siguiente tabla. Estos modificadores serán aplicados, sumados o restados según el caso, en ciertas tiradas de dados que se producirán durante el juego y que trataremos más adelante.

TABLA DE MODIFICADORES DE CARACTERÍSTICA

VALOR	1	2-3	4-5	6-8	9-12	13-15	16-17	18-19
MOD.	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3

Consideraremos un modificador positivo como un bonificador, mientras que un modificador negativo será un penalizador. Cuanto mayor sea la puntuación de una característica, mayor será su bonificador, y viceversa: cuanto menor sea la puntuación de una característica, más abultado será el penalizador. Con el devenir del juego los valores de nuestras características pueden aumentar o disminuir. Estos cambios pueden incluso provocar que un valor termine por debajo de 3 o por encima de 18. Siempre que el valor de una característica cambie, se debe actualizar también su modificador asociado.

CARACTERÍSTICAS PRIMARIAS Y SECUNDARIAS

Hay dos tipos de características: primarias y secundarias. De las seis características que cada aventurero posee, el jugador deberá seleccionar unas pocas como sus características primarias, siendo aquellas no seleccionadas consideradas como características secundarias. Las características primarias se corresponden con aquellos atributos físicos y mentales en los que nuestro aventurero está especialmente entrenado y es competente. Mientras que las características secundarias son las que tiene a un nivel más normal o corriente.

Esta distinción es muy importante en el sistema de juego de *Crónicas de la Marca del Este*, como veremos a continuación. Cuando nuestros aventureros usan una de sus habilidades de clase como, por ejemplo, cuando un ladrón intenta robar la bolsa a un comerciante, o un explorador trata de seguir el rastro de un monstruo, necesitaremos hacer una tirada de característica para determinar el éxito o fracaso de la acción. Cada habilidad de clase tiene una característica asociada. Si esta es una característica primaria, el aventurero tendrá más posibilidades de tener éxito en la tirada de habilidad. Este mismo principio se mantendrá para cualquier otra tirada de característica que sea necesaria durante el juego.

Los aventureros de la especie humana pueden elegir tres características primarias. Las especies no humanas, como elfos, enanos, gnomos, halflings, semielfos y semiorcos, tendrán solo la posibilidad de escoger dos. Cada clase de aventurero tiene una característica primaria asociada que no puede cambiarse. Por ejemplo, la característica primaria asociada a la clase del explorador es la fuerza (FUE), así que si un aventurero de especie humana decide escoger esa clase, tendrá que elegir como una de sus características primarias la fuerza (FUE), pudiendo escoger dos más de las restantes a su disposición. Si en lugar de un humano fuera un elfo el que decidiera escoger el explorador como su clase de aventurero, también tendría que seleccionar la característica de fuerza (FUE) como primaria, y solo le quedaría por elegir otra de las cinco restantes, siendo todas las demás secundarias.

TIRADAS DE CARACTERÍSTICA

Casi todas las tiradas para resolver una situación, como comprobar el éxito o fracaso en una acción, una tirada de salvación o bien una tirada de habilidad de clase, implican una tirada de característica. Dicha tirada se resuelve lanzando 1d20 y sumando el modificador de la característica relevante, cualquier modificador por especie que pudiéramos tener, el nivel de nuestro aventurero (muy a menudo, pero no siempre) y cualquier otro modificador asignado por el Narrador. El resultado se debe comparar contra el nivel de desafío (ND) establecido por el Narrador, y si lo igualamos o superamos, habremos tenido éxito en la acción.

Como hemos visto hasta ahora, la distinción entre características primarias y secundarias es crítica en *Crónicas de la Marca*, y es aquí donde cobra mayor relevancia, ya que tendremos mayor probabilidad de éxito en las tiradas relacionadas con una característica primaria antes que en las relacionadas con una secundaria. Esto es así porque el Narrador establece el nivel de desafío (ND) para una tirada relacionada con una característica primaria como $12 +$ un determinado grado de dificultad (GD), y para secundarias como $18 +$ ese mismo grado de dificultad.

Pongamos un ejemplo práctico que nos ayudará a comprender cómo se aplican en una situación de juego las tiradas de característica:

Nuestra elfa de Esmeril, Siloscien, es una exploradora de tercer nivel con una puntuación de sabiduría (SAB) de 15. Además, tiene esta característica como primaria. Siloscien está siguiendo el rastro de unos escurridizos kobolds a través de un agreste paraje. El Narrador pide a la jugadora que realice una tirada de característica de sabiduría para determinar si logra tener éxito en su tarea de localizar y seguir el rastro de los kobolds. La jugadora tira un 1d20, añade un $+3$ a la tirada por ser una exploradora de tercer nivel y su modificador de característica, que para 15 es un $+1$. En este caso su especie no le proporciona ningún modificador adicional. La jugadora consigue en su tirada de dado de 20

caras un 13, por lo que obtiene un resultado final de 17. El Narrador estableció el grado de dificultad (GD) en 1, usando como referencia los dados de golpe de los kobolds, ya que Siloscien se está enfrentado a la capacidad de los mismos para ocultar su rastro. Por tanto, el ND final es de 13, $12 + 1$. Como la tirada de Siloscien ha superado ese valor con holgura, nuestra elfa logra seguir el rastro de los elusivos kobolds.

En el capítulo 7: Aventuras y desventuras, podremos aprender más sobre las tiradas de característica y su uso durante el juego.

TIRADAS DE SALVACIÓN

Las tiradas de salvación son un tipo especial de tiradas de característica. En ocasiones, nuestros aventureros sufrirán diversos efectos adversos o tendrán que superar algunas dificultades en su camino que, sin ser estrictamente ataques físicos, pueden ser un serio peligro para su integridad. Imaginemos que, en pleno combate, un conjurador intenta paralizarnos mediante su magia, ¿tendremos suficiente fuerza de voluntad para repeler su ataque? En esos casos y otros, como el ataque de los dragones, los venenos y diferentes acciones mágicas, será necesario recurrir a una tirada de salvación, algo que veremos con todo detalle en el capítulo dedicado a la resolución del combate.



CAPÍTULO 2: CLASES DE AVENTURERO

Una vez determinadas las características básicas de nuestro aventurero, será necesario escoger una clase, teniendo en cuenta que todas ellas establecen unas limitaciones y requisitos que nuestro aventurero debe cumplir. Por decirlo de una manera sencilla, la clase de aventurero determina el oficio o área de conocimiento fundamental de nuestro héroe. Así, puede ser desde un temible guerrero hasta un sabio mago, pasando por un escurridizo ladrón o un bravo paladín.

En *Crónicas de la Marca del Este* existen 13 clases de aventurero diferentes entre las que elegir, cada una de ellas con sus peculiaridades: asesino, bárbaro, bardo, caballero, clérigo, druida, explorador, guerrero, ilusionista, ladrón, mago, místico y paladín. La explicación detallada de cada una de ellas utiliza un formato común de rasgos y términos de juego que se detallan a continuación. Cada clase indica también cómo se incrementan las capacidades y habilidades de nuestro aventurero al subir de nivel. Casi todos los aventureros empiezan con un nivel de 1, aunque depende de lo que determine el Narrador. A partir de ese momento, ganan niveles adicionales acumulando experiencia.

Característica principal: aquí se indica la característica que el aventurero debe tener obligatoriamente como primaria para poder escoger la clase en cuestión. Es la característica más importante y, por tanto, donde es recomendable tener una puntuación alta para poder jugar nuestro aventurero

con solvencia. Si nuestro aventurero es humano, aparte de la característica indicada por la clase, podrá seleccionar otras dos características adicionales como primarias. El resto de especies solo podrán designar una característica adicional como primaria.

Dado de golpe: establece el dado que lanzaremos cada vez que subamos de nivel para añadir puntos de golpe adicionales a nuestro aventurero. El bonificador de la característica de constitución (CON) debe añadirse al resultado de la tirada. Si el total resulta en 0 o en un número negativo por culpa del modificador de constitución (CON), se sumará 1, el mínimo, a los puntos de golpe actuales.

Alineamiento: el alineamiento sugerido para la clase de aventurero. Los alineamientos se discuten en detalle en el capítulo 4.

Armas: en este apartado aparecen listadas las armas con las que los aventureros de esta clase están entrenados. Si el aventurero emplea armas que no están en su lista de armamento, sufriría un penalizador de -4 en sus tiradas de ataque.

Armaduras: las armaduras que aparecen en este apartado serán aquellas que el aventurero puede portar sin ver mermadas sus habilidades de clase. Es perfectamente posible que un aventurero se equipe con la armadura que desee, incluso si no



figura en este listado, pero como hemos comentado, si así lo hace, puede sufrir penalizaciones o incluso dejará de poder utilizar sus habilidades de clase por completo. Esto ocurre porque las restricciones en los tipos de armadura que cada clase de aventurero puede usar reflejan el entrenamiento y las costumbres propias de cada clase, así como la experiencia, o falta de la misma, con determinadas indumentarias.

Pongamos un ejemplo que sirva para ilustrar esta situación. El hábil y resuelto Feltin es un ladrón que se ha criado en las oscuras y estrechas callejuelas de Marvalar. Consciente de que la agilidad y la rapidez son esenciales para desenvolverse en la atestada ciudad, especialmente si hay una patrulla de la guardia cerca, siempre ha vestido una liviana armadura de cuero, ajustada a su enjuto pero fibroso cuerpo, lo que le permite escabullirse con presteza y escapar con celeridad si se diera el caso. Si Feltin decidiera emplear una armadura pesada, como una cota de mallas, sin duda su agilidad se vería mermada, algo que afectaría negativamente a sus habilidades de ladrón. Esto no quiere decir que Feltin no pueda llevar la armadura que se le antoje, solo que si elige una armadura que no aparece listada para su clase de aventurero, dejará de poder utilizar sus habilidades de clase mientras la vista.

Habilidades: en este apartado se enumeran y explican todas las habilidades especiales propias de la clase en cuestión.

Bonificador de ataque (BA): este bonificador se suma a la tirada de ataque cuando realicemos ataques cuerpo a cuerpo o a distancia. Veremos con más detalle este bonificador y sus aplicaciones en el capítulo dedicado al combate.

Progresión de puntos de experiencia (PPX): cada clase de aventurero dispone de una tabla específica donde se recoge la cantidad de puntos de experiencia (PX) necesarios para subir de nivel. A partir del nivel 12, las clases no aumentan sus dados de golpe o su bonificación de ataque. Sin embargo, los niveles extra aún son importantes, pues sí se tienen en cuenta para las tiradas de característica, afectando a las tiradas de salvación y a las habilidades del aventurero.

ASESINO

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: destreza (DES).

DADO DE GOLPE: d6.

ALINEAMIENTO: cualquiera no bueno.

ARMAS: cualquiera.

ARMADURAS: armadura de cuero acolchado, endurecido o tachonado.

Los asesinos son maestros del disfraz y la infiltración, especializados en asesinatos por encargo. Normalmente, se les puede encontrar en grandes ciudades, donde hay más oportunidades de negocio, siempre envueltos en intrigas políticas y comerciales. Por regla general, el asesino pertenecerá al gremio de asesinos local, que le ofrecerá protección y apoyo, además de facilitarle encargos (el Narrador deberá establecer si el asesino debe ceder una parte de sus ganancias al gremio como pago por estos servicios). Podría decirse que el asesino es una variante de la clase de ladrón, con la especialización en el asesinato por encargo.

Los asesinos, siempre rápidos y sigilosos, no suelen utilizar armaduras más pesadas que las de cuero, aunque pueden usar escudos (el uso de escudos penalizará las tiradas de habilidad de clase con un -1). Si un asesino decidiera emplear otro tipo de armadura, sufrirá una penalización de -1 en el empleo de

sus habilidades de clase por cada punto por encima de +2 que le proporcione dicha protección a su clase de armadura (CA). Esta clase de aventurero puede utilizar cualquier arma con maestría, aunque prefieren espadas cortas, dagas y ballestas. Además, los asesinos suelen emponzoñar sus armas con venenos diversos para asegurarse la muerte de la víctima. Un asesino es un maestro en apuñalar por la espalda.

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE ASESSINO

PUNTOS DE EXPERIENCIA	NIVEL	BA	DADOS DE GOLPE
0	1	+0	1d6
1.751	2	+1	+1d6
3.501	3	+1	+1d6
7.001	4	+1	+1d6
14.001	5	+2	+1d6
25.001	6	+2	+1d6
50.001	7	+2	+1d6
90.001	8	+3	+1d6
150.001	9	+3	+1d6
200.001	10	+3	+1d6
350.001	11	+4	+2 PG
500.001	12	+4	+2 PG
+150.000 por nivel	13+	-	-

HABILIDADES

ATAQUE FURTIVO

Los asesinos son capaces de asestar rápidos y certeros ataques sobre objetivos desprevenidos. Un posible objetivo puede ser consciente de la presencia del asesino, pero si no espera ser atacado, nuestro aventurero podrá realizar un ataque furtivo sobre el mismo. La víctima no tendrá derecho a una tirada de iniciativa hasta el siguiente asalto. El asesino que lleve a cabo un ataque furtivo gozará de un bonificador +2 para atacar y de un +4 al daño que produzca si el ataque tiene éxito. Es posible efectuar ataques furtivos con armas a distancia siempre que la víctima se encuentre a menos de diez metros del asesino. Tal y como se indica en la descripción de la clase, esta habilidad se ve afectada negativamente si el asesino viste una armadura que no figure en su lista de armaduras permitidas.

ATAQUE LETAL

Si el asesino estudia a su víctima durante 3 asaltos o más y lleva a cabo un ataque furtivo exitoso, podrá matar a su víctima de manera instantánea. El intento de asesinato deberá llevarse a cabo en los 3 asaltos posteriores a los 3 asaltos de observación. Mientras observa a su víctima, el asesino podrá realizar otras acciones, pero deberá mantener la atención sobre su objetivo. Si la posible víctima detecta al asesino antes de que este lleve a cabo el ataque, el ataque letal no podrá efectuarse. La víctima de un intento de asesinato tiene derecho a una tirada de salvación de constitución (CON), en caso de fallar dicha tirada, morirá de manera instantánea. Si el intento de ataque letal falla porque el objetivo supera la tirada de salvación, no podrá hacerse otro ataque letal sobre el sujeto. Por el contrario, si el ataque letal no tiene éxito, pero pasa inadvertido para la víctima; o si el asesino no ataca a su objetivo en los 3 asaltos posteriores a los asaltos de observación, se podrá repetir el ataque letal, si bien solo tras volver a estudiar a la víctima durante otros 3 asaltos.

DETECTAR PUNTO DÉBIL (SAB)

Esta habilidad, ligada a la sabiduría del aventurero (SAB), permite a nuestro asesino detectar los puntos débiles de sus posibles víctimas. Gracias a su entrenamiento, experiencia y capacidades deductivas y de observación, el asesino, siempre que emplee 1d3 x 10 minutos espiando a su objetivo, logrará averiguar: los datos de golpe (DG) de la víctima, alineamiento, armas ocultas u objetos inusuales o mágicos presentes, así como sus gestos y maneras y otros detalles triviales que pudieran no ser relevantes en una observación normal menos concienzuda. El Narrador, según el nivel y las circunstancias de la criatura o personalidad observada de este modo, podrá imponer penalizaciones adicionales a la tirada. Esta habilidad no se ve mermada ni penalizada en el caso que nuestro asesino vista una armadura no adecuada para su clase.

DISFRAZ (CAR)

Con una tirada exitosa de esta habilidad, el asesino habrá conseguido disfrazarse y hacerse pasar por otro individuo. Según el sujeto al que se quiera suplantar, será preciso cumplir determinados requisitos. Por ejemplo, si queremos pasar por un mendigo, necesitaremos algo de maquillaje y vestimentas adecuadas, así como 1d3 x 10 minutos para preparar el atuendo. Cuando pretendamos acometer la tarea de asemejarnos a un individuo en particular, precisaremos al menos 1 mes de preparación para intentar llevar a cabo la tarea, tiempo que ocuparemos en estudiar los gestos y maneras del individuo, su tono de voz, etcétera, así como la preparación de los ropajes y atrezo pertinentes. El Narrador deberá llevar a cabo la tirada de esta habilidad en secreto, para que el jugador desconozca si su intento ha tenido éxito o si, por el contrario, ha sido desenmascarado. El Narrador aplicará los siguientes penalizadores a la tirada: -2 si el asesino trata de emular a una persona del sexo opuesto, -2 si nuestro aventurero trata de hacerse pasar por un miembro de otra especie, y un -2 si la diferencia de edad con el sujeto a emular es de más de 10 años.

De todos modos, debemos hacer notar que un intento con éxito en el uso de esta habilidad no confundirá a un observador atento, dependiendo mucho de las circunstancias. Es decir, una tirada con éxito nos dirá que el asesino ha conseguido disfrazarse adecuadamente, lo suficiente para engañar a personas desprevenidas o inadvertidas. Si el observador al que tratamos de engañar es un conocido de la persona que se está intentando

emular, la tirada de la habilidad de disfraz tendrá un penalizador de -4. Si el observador es un estrecho amigo de la persona imitada, el penalizador será de -8. Y si el observador es la pareja o amante, la madre, padre o hermano de la persona que pretendemos imitar, la tirada se verá penalizada con un -12. De todos modos, como los casos en los que se puede aplicar esta tirada son tan variados, el Narrador podrá permitir al observador, según las circunstancias, una tirada de inteligencia (INT) para ver si logra desenmascarar a nuestro héroe.

ENVENENAR (INT)

Un buen asesino puede identificar, fabricar y usar potentes venenos con una tirada exitosa de esta habilidad. No obstante, para fabricar venenos precisará de materiales alquímicos, ingredientes y un laboratorio. Debido a su familiaridad en el uso y mezcla de ingredientes venenosos, el asesino gozará de un bonificador de +1 a sus tiradas de salvación contra venenos a partir del nivel 3. En esta misma página ofrecemos una breve lista de venenos comunes empleados por los asesinos.

ESCALAR (DES)

Esta extraordinaria habilidad permite que un asesino suba, baje o se mueva a través de una pendiente, pared o incluso un techo con agarraderas, ya sea de origen natural o artificial, que para otros aventureros sería imposible superar. El asesino puede desplazarse por estas superficies a la mitad de su movimiento normal. Una prueba de escalada fallida significa que el aventurero no avanza. Si se falla por 5 o más puntos, significa que el asesino resbala y cae desde su posición actual, sufriendo el daño estipulado para esa altura. Los asesinos no pueden llevar nada en sus manos mientras escalan. Un asesino no necesita hacer tiradas de característica para escalar o moverse a través de superficies que otros aventureros podrían superar con una tirada de característica. Los asesinos no pueden usar esta habilidad si visten una armadura inadecuada.

ESCONDERSE (DES)

Cuando el asesino emplee con éxito esta habilidad, logrará esconderse de tal manera que pasará inadvertido. Es más, podrá incluso moverse a la mitad de su rango normal de movimiento sin dejarse ver. No obstante, si supera la mitad de su rango normal de movimiento e intenta esconderse, sufrirá un penalizador -2 a la tirada. Es imposible esconderse

TIPOS DE VENENO

TIPO DE VENENO	COSTE POR DOSIS	TIRADA DE SALVACIÓN EXITOSA (CON)	DURACIÓN	TIRADA DE SALVACIÓN FALLIDA (CON)	DURACIÓN
Polvo de beleño blanco	5 mo	Sin efecto	No aplicable	-1 a la inteligencia (INT) y la sabiduría (SAB), -1 a la iniciativa. Dificultad para hablar	1d4 días
Pasta de aguijón de avispa gigante	15 mo	Sin efecto	No aplicable	-1 a la fuerza (FUE) y la constitución (CON), -1 a la iniciativa. Vista borrosa	1d4 días
Veneno de víbora cornuda	45 mo	1d6 de daño. Vómitos	2 días	1d8 de daño. -2 puntos a la destreza (DES). Fiebre, vómitos y diarrea	2d6 días
Aceite de estramonio y viuda negra	150 mo	1d8 de daño. Alucinaciones, mareos	1d4+1 días	1d10 de daño. La víctima cae en un sopor profundo, atormentado por pesadillas y alucinaciones	2d6+2 días
Ponzoña de draco	900 mo	1d10 de daño. Perder un punto permanente de constitución (CON)	Instantánea	2d8 de daño, pérdida de 1 punto de constitución (CON) permanente. La víctima queda en estado comatoso.	1d8 días
Extracto de loto negro	1800 mo	4d10 de daño. Perder permanentemente un punto de todas las características	Instantánea	Muerte	Permanente

mientras se está corriendo. De todos modos, el asesino no podrá esconderse si está siendo observado. Si el sujeto que lo está vigilando dejara de observarlo momentáneamente, el asesino podría tratar de esconderse, siempre que hubiera un lugar donde hacerlo, según las circunstancias, con un penalizador de -10 ya que el asesino debe actuar con mucha premura. Obviamente, nuestro aventurero no podrá esconderse si no hay un sitio físicamente viable donde hacerlo. Un asesino puede esconderse perfectamente en las zonas en penumbra como si estuvieran en completa oscuridad.

Un asesino no puede emplear simultáneamente las habilidades de moverse en silencio y esconderse hasta que no alcance el nivel 3. A partir de ese nivel, sí podrá utilizar ambas habilidades, aunque deberá realizar una tirada de habilidad para cada una con un penalizador de -5, y siempre que no se mueva a más velocidad de un cuarto de su rango normal de movimiento. Huelga decir que la habilidad de esconderse se ve afectada negativamente si el asesino viste una armadura que no figure en su lista de armaduras permitidas.

ESCUCHAR (SAB)

El asesino puede escuchar ruidos apenas audibles para personas no entrenadas, incluso desde detrás de una puerta u otros obstáculos similares. De forma general, un éxito en esta tirada nos indicará que nuestro asesino ha detectado un ruido, por tenue que sea, en un radio de 10 metros. Si el asesino tratara de escuchar a través de una puerta, deberá estar adyacente a la misma. Escuchar a través de algo más grueso que una puerta normal, como un muro de piedra, implica un penalizador de -10 a la tirada. De todos modos, lo que escuche nuestro aventurero dependerá del criterio del Narrador. El asesino podrá intentar escuchar solo una vez por asalto. Esta habilidad se ve afectada por las penalizaciones por armadura inadecuada solo si la armadura incluye yelmo.

MONTAR Y DESMONTAR TRAMPAS (INT)

Un asesino puede usar esta habilidad para localizar, montar o desmontar trampas. Cada uso requerirá una tirada, y solo se podrá realizar una tirada según las circunstancias. Por ejemplo, nuestro asesino logra localizar una trampa empleando esta habilidad. Una vez localizada, intenta desmontarla, efectuando una nueva tirada. El resultado de la misma es un fallo, así que nuestro aventurero no logra comprender el mecanismo que la acciona y no puede inutilizarla. El asesino no podrá volver a tirar para desmontar la misma trampa, y es posible que, a discreción del Narrador, su intento fallido provoque la activación de la trampa, sufriendo sus efectos. Localizar una trampa en un lugar preciso, como el pomo de una puerta o su cerradura, llevará al menos 1 asalto. Detectar una trampa en una habitación de unos cuatro por cuatro metros supondrá al menos 1 turno de tiempo. Un resultado positivo en la tirada revelará la trampa más simple en un objeto o en el área inspeccionada, pues es posible que existan más trampas en el sitio u objeto. En ese caso, se requerirá una tirada de buscar trampas para cada posible trampa presente. El asesino también podrá detectar trampas mágicas, pero será mucho más complicado que hacerlo con las más mundanas. En este caso, y también en el caso de trampas mecánicas complejas, el Narrador puede ajustar el nivel de desafío (ND) o establecer penalizadores a las tiradas basándose en el nivel o dado de golpe de aquel que montó la trampa. En cualquier caso, será necesario que el asesino disponga de herramientas de ladrón para localizar o montar trampas. Generalmente, dependiendo de su naturaleza,

un asesino tardará 1d4 asaltos en desmontar una trampa. Para montar una trampa nueva, o volver a montar una ya disparada, será necesaria una tirada de habilidad, además de los materiales y herramientas precisas. Si el asesino vuelve a montar una trampa que antes había desmontado con éxito, disfrutará de un bonificador de +5 a su tirada.

Localizar una trampa no se verá afectado por la armadura que se porte, al contrario que el proceso de montar y desmontarlas, que sí se ve penalizado.

MOVERSE EN SILENCIO (DES)

El asesino es un individuo hábil, sigiloso, silente y metódico. Es capaz de moverse sin apenas producir ruido, tanto en el interior de edificios como al aire libre. De esta manera, nuestro aventurero podrá moverse a la mitad de su rango normal de movimiento de forma silenciosa. A mayor velocidad, el asesino sufrirá un penalizador de -5 a la tirada. Es prácticamente imposible moverse en silencio al correr o cargar, pues implica un penalizador de -20.

Moverse en silencio se verá afectado por la armadura que se porte, especialmente si se viste una armadura que no figure en la lista, algo que imposibilitará el uso de esta habilidad.



BÁRBARO

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: constitución (CON).

DADO DE GOLPE: d12.

ALINEAMIENTO: cualquiera.

ARMAS: cualquiera.

ARMADURAS: cualquiera.

Los bárbaros son poderosos guerreros, de voluntad indómita, tenaces y arrojados en el combate. Generalmente, provienen de zonas poco civilizadas, donde los humanos se congregan en pequeños grupos tribales dominados por grandes caudillos militares. Muchos de estos individuos tienen un carácter taciturno, violento e irascible, fruto del entorno salvaje donde se han criado. Generalmente, son nómadas, personas inquietas que gustan de la naturaleza y disfrutan al aire libre.

Los bárbaros son competentes con todas las armas del juego salvo las ballestas, pero prefieren las espadas y las hachas. Se desenvuelven bien con todas las armaduras y escudos, aunque las armaduras ligeras como cotas de cuero tachonado o corazas pectorales ligeras, son sus favoritas. No gustan de llevar armaduras completas, ya que pueden mermar y restringir el uso de sus habilidades.

Es también notable que los bárbaros odian la magia y a los hechiceros. Respetan y temen las artes arcanas, pues son individuos supersticiosos anclados en sus costumbres y folclore tradicionales.

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE BÁRBARO

PUNTOS DE EXPERIENCIA	NIVEL	BA	DADOS DE GOLPE
0	1	+0	1d12
2.101	2	+1	+1d12
4.701	3	+2	+1d12
9.401	4	+3	+1d12
20.001	5	+4	+1d12
40.001	6	+5	+1d12
80.001	7	+6	+1d12
170.001	8	+7	+1d12
340.001	9	+8	+1d12
600.001	10	+9	+1d12
800.001	11	+10	+5 PG
1.000.001	12	+11	+5 PG
+200.000 por nivel	13+	-	-

HABILIDADES

AGUANTE

Cuando un bárbaro alcanza el nivel 6, y gracias a sus extraordinarias facultades físicas, reciedumbre natural, vigor y empuje, puede persistir en el combate más allá de lo razonable. Una vez al día, cuando sus puntos de golpe se vean reducidos a un número en concreto: 12 puntos de golpe o menos para los niveles 6-9; 18 puntos de golpe o menos en los niveles 10-14; y 24 puntos de golpe o menos para los niveles 15 y posteriores; podrá activar esta habilidad. En ese momento, el bárbaro gana inmediatamente 12 puntos de golpe adicionales. Cualquier daño infligido posteriormente se restará primero de esos puntos de golpe extra. Esta capacidad permanece activa mientras continúe el combate. Una

vez finalizan los efectos de la habilidad, el aventurero pierde los puntos de golpe extra que aún conservara, quedando como mínimo a 1 PG si al restar dichos puntos extra el resultado fuese menor o igual a 0.

Esta resiliencia salvaje otorga al bárbaro otra capacidad única. Si el aventurero sufre un daño tal que ve sus puntos de golpe reducidos a 0 o menos, y siempre que no haya utilizado ya esta habilidad previamente ese día, su férrea determinación entrará en juego proporcionándole 12 puntos de golpe adicionales de manera inmediata. Si los puntos de golpe adicionales permiten al bárbaro conservar un total de puntos de golpe superior a 0, se mantendrá en pie y podrá seguir luchando. Sin embargo, nada podrá salvar a nuestro bárbaro si un ataque reduce sus puntos de golpe por debajo de -9.

ALERTA

Acostumbrados a permanecer largos períodos de tiempo en territorio salvaje y hostil, los bárbaros han desarrollado sus sentidos de tal modo que se mantienen en un constante estado de alerta. Gracias a ello, los bárbaros ganan un bonificador de +2 a sus tiradas de sorpresa cuando intentan sorprenderlos. Además, si son atacados por el flanco, el atacante no disfrutará de bonificadores. Y si el bárbaro es atacado por la espalda, el bonificador del atacante se reducirá a la mitad, incluso para ataques especiales como el ataque furtivo del asesino. Así, un asesino que use la habilidad de ataque furtivo contra nuestro bárbaro solo obtendrá un bonificador +2 en lugar del +4 habitual.

FURIA DESATADA

Una vez alcanzado el nivel 4, el bárbaro es capaz de entrar en un estado de furia desatada en el que su capacidad de ataque se ve reforzada y le permite atacar a múltiples enemigos a la vez. El bárbaro debe anunciar que empleará esta habilidad antes de atacar, y no puede retirarse antes de utilizarla. Únicamente se puede entrar en este estado una vez por encuentro y reemplaza a la acción de ataque normal. Una vez en uso, el bárbaro puede atacar a dos oponentes diferentes, siempre que ambos estén a un máximo de metro y medio del bárbaro, y este les supere en nivel por el doble o más. Por ejemplo, dos guerreros de segundo nivel intentan saltar sobre nuestro bárbaro en un callejón; el bárbaro declara que usará su furia desatada, ganando un ataque contra cada uno de sus enemigos, siempre que él mismo sea al menos de nivel 4. El número de enemigos a los que se puede atacar aumenta a medida que el bárbaro sube de nivel. Así, al alcanzar el nivel 6 se podrá atacar a 3 oponentes, y al obtener el décimo nivel se podrá atacar a 4 oponentes, siendo este el número máximo posible.

INSTINTOS PRIMITIVOS

Los bárbaros son capaces de recurrir a una fuerza que va más allá de lo físico, alimentada por instintos más cercanos a los de los animales que a los de los humanos. Esta habilidad solo se puede emplear si el bárbaro se lanza a la acción, ya sea al comienzo del asalto o como un último esfuerzo desesperado. Cualquier intento de huir, regalar o si la acción se discute o medita, niega inmediatamente el uso de esta habilidad. El bárbaro gana un bonificador de +4 si la acción que quiere llevar a cabo implica una tirada de característica por fuerza (FUE), destreza (DES) o constitución (CON). El bárbaro no puede usar esta habilidad si lleva una armadura que pese más de 12 kilos. Hay que tener presente que nuestro bárbaro tampoco podrá utilizar la habilidad, incluso tratándose de un último esfuerzo, si huyó con antelación del desafío que ha terminado desencadenando la situación actual.

Los instintos primitivos del bárbaro también permiten que nuestro aventurero contenga la respiración durante un período de tiempo más largo de lo normal, corra largas distancias, y sobreviva más tiempo en temperaturas y condiciones climáticas extremas. Ninguna de estas capacidades requiere una tirada de característica. En cambio, tienen una duración limitada. Los bárbaros pueden contener la respiración durante un número de asaltos igual a su puntuación de constitución (CON). Y podrán sobrevivir en ambientes, temperaturas y condiciones climáticas extremas durante un día más de lo que podría hacerlo una persona normal. Por último, la gran resistencia de los bárbaros les permite correr largas distancias sin cansarse, pudiendo recorrer en un día el doble de la distancia habitual.



INTIMIDAR (CON)

Los bárbaros pueden proyectar una imagen bestial y aterradora. Ya sea por pura fuerza de voluntad o por sus maneras salvajes, son capaces de infundir miedo en sus oponentes mediante su sola presencia. Estando en combate, y tras una tirada de constitución (CON) exitosa por parte del bárbaro, cualquier criatura que no supere en nivel a nuestro aventurero sufrirá un -2 a todas sus tiradas, incluidas entre otras, las pruebas de iniciativa, ataque, daño y características. Esta penalización se aplica tan pronto como el bárbaro indique que usa la habilidad, lo que debe anunciarse antes de tirar por iniciativa. Intimidar tiene un área de efecto de 5 metros, y únicamente puede activarse una vez por combate. A nivel 1 un bárbaro puede intimidar a una criatura como máximo. El número total de criaturas afectadas aumenta con el nivel del bárbaro de la siguiente manera: hasta 2 criaturas a nivel 3, hasta 4 criaturas a nivel 6, hasta 8 criaturas a nivel 10 y hasta 16 criaturas a nivel 15. Una criatura intimidada se librará de los efectos de esta habilidad si es atacada por el bárbaro y este no logra acertar.

LLAMADA ANCESTRAL

Al alcanzar el nivel 10, la reputación y el prestigio de un bárbaro le permiten reunir a otros en torno a su persona, e inspirarles para que luchen al máximo de su capacidad. Esta habilidad afecta a un número de blancos igual al doble del nivel del bárbaro, que deben ser a su vez de un nivel menor al de nuestro aventurero. Aquellos bajo los efectos de la habilidad incrementan sus puntos de golpe en tantos puntos como el máximo de su dado de golpe. Por ejemplo, un guerrero afectado por la llamada del bárbaro verá sus puntos de golpe aumentados en 10 puntos adicionales.

Los efectos de esta habilidad duran un día como máximo, o hasta que se completa una tarea específica, o mientras el Narrador lo estime oportuno. El bárbaro solo puede usar esta habilidad una vez por semana, y no pueden combinarse sus efectos con el uso de la misma habilidad por parte de otro bárbaro.

RASTREADOR NATO

Los bárbaros disfrutan de una capacidad natural para sobrevivir en entornos que otros humanos más civilizados no soportarían. Mediante esta habilidad pueden:

- Proveerse de alimento, agua y refugio, siempre que haya en las cercanías recursos disponibles. El bárbaro obtiene estos beneficios sin la necesidad de una tirada de característica, aunque tendrá que invertir 1d6 + 2 horas dedicadas a la caza, el forrajeo o la construcción de un refugio. Lo obtenido solamente sirve para proveer al bárbaro, a nadie más.
- Encender fuego en 1d10 minutos mediante medios naturales, siempre que los materiales necesarios estén disponibles.
- Determinar hacia dónde está el norte, aunque el bárbaro debe encontrarse a cielo abierto para poder hacerlo.
- Escalar pendientes y superficies empinadas de origen natural sin la necesidad de realizar tiradas de característica, como por ejemplo un acantilado rocoso.
- Vadear y cruzar ríos, y otros cuerpos de agua dulce típicos.

Tanto al trepar como al nadar, el bárbaro se desplaza a la mitad de su movimiento normal. Un bárbaro no puede escalar o nadar si viste una armadura que pese más de 12 kilos, y debe dejar de lado cualquier otro objeto que pese más de 10 kilos o que sea especialmente voluminoso.

BARDO

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: carisma (CAR).

DADO DE GOLPE: d10.

ALINEAMIENTO: cualquiera.

ARMAS: arcos, bastón, cachiporra, cerbatana, cimitarra, daga, dardos, espada corta, espada larga, hacha de mano, jabalina, lanza, martillos.

ARMADURAS: armaduras de cuero, armadura de anillas, camisote de mallas, cota de escamas, armadura laminada y peto de coraza.

Los bardos son individuos de múltiples habilidades, inteligentes y cultivados, amantes de la buena vida, del saber popular, de leyendas, ritos y costumbres del pasado. Estos aventureros son espíritus libres, que vagan por el mundo recopilando historias, epopeyas y sagas del acervo popular de cada región, ciudad y pueblo que visitan en el curso de sus andanzas. Los bardos son artistas consumados, músicos diestros que disfrutan componiendo bellas canciones de las que se sirven para transmitir sus conocimientos de cuentos y leyendas de antaño. Además, son buenos lectores, amén de escritores consumados capaces de redactar y leer con pericia.



Los bardos se abren camino en la vida con encanto, talento e ingenio. Estos aventureros aprenden muchas y variadas habilidades, como gente de mundo que son. Pueden usar cualquier arma. También pueden protegerse con casi todas las armaduras, pero no aquellas más ampulosas. Todos los bardos son excelentes cantantes, recitadores o vocalistas, y pueden tocar perfectamente un instrumento musical a elección del jugador (preferiblemente uno portátil).

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE BARDO

PUNTOS DE EXPERIENCIA	NIVEL	BA	DADOS DE GOLPE
0	1	+0	1d10
1.501	2	+1	+1d10
3.251	3	+2	+1d10
7.501	4	+3	+1d10
15.001	5	+4	+1d10
30.001	6	+5	+1d10
60.001	7	+6	+1d10
120.001	8	+7	+1d10
240.001	9	+8	+1d10
450.001	10	+9	+1d10
625.001	11	+10	+4 PG
800.001	12	+11	+4 PG
+175.000 por nivel	13+	-	-

HABILIDADES

CONOCIMIENTO DE BARDO (CAR)

Los bardos son maestros en obtener información escuchando con atención las narraciones y relatos de otras gentes, deslizando las preguntas apropiadas en el momento apropiado. Eso les permite realizar una tirada de característica de carisma (CAR) para determinar si pueden obtener información relevante acerca de personas importantes, objetos, artefactos o lugares legendarios. Esta tirada no revelará los poderes exactos de un objeto o artefacto mágico, pero si puede aportar pistas sobre sus posibles usos, trasfondo e historia. El empleo de esta habilidad también permite al bardo comprender parcialmente algunos lenguajes o dialectos locales, así como el canto de los ladrones y el lenguaje druídico. El Narrador debería establecer el nivel de desafío (ND) para la tirada dependiendo de si la información es:

- Información pública: es un tema conocido por la mayoría de la población local.
- Información poco común: es un asunto conocido por unas pocas, aunque accesibles, fuentes.
- Información muy poco difundida: es un asunto conocido por unos pocos muy difíciles de contactar.
- Información prácticamente desconocida: solo en poder de unos pocos sabios y estudiosos.

El Narrador también puede dictaminar que determinada información es imposible de obtener por su extrema antigüedad o rareza.

EXALTAR (CAR)

Nuestro bardo, gracias a su arte musical y oratoria, es capaz de insuflar ánimo en sus compañeros, ayudándoles a superar su nivel habitual de eficacia. Es decir, con una tirada de habilidad exitosa, el bardo ayudará a que sus compañeros realicen satisfactoriamente sus tareas. Así pues, si la tirada tiene éxito, los aliados del bardo recibirán un bonificador de +2 a cualquier

acción que requiera una tirada de característica, incluyendo habilidades de clase y tiradas de salvación. Esta habilidad no afecta a las tiradas de ataque. Los aventureros deben poder ver y escuchar al bardo, y no pueden encontrarse a más de 20 metros del mismo. El bardo podrá hacer uso de esta habilidad tantas veces al día como su nivel de bardo, manteniendo sus efectos por un número de asaltos igual a su nivel. Según el bardo gana experiencia, incrementará el bonificador, así al alcanzar el nivel 6 el modificador será +3, +4 a nivel 12 y +5 a nivel 18.

FASCINAR

Gracias a su gran carisma y talento artístico, a partir de nivel 4 los bardos pueden fascinar a una persona o monstruo. Para caer fascinada, la criatura tiene que ver y escuchar al bardo, y viceversa. Cualquier distracción, como un combate, penalizará el éxito de la habilidad. Los bardos podrán emplear esta habilidad hasta tres veces al día, manteniendo sus efectos un número de asaltos igual a su nivel de bardo. La víctima tendrá derecho a una tirada de salvación de carisma (CAR) para evitar los efectos de esta habilidad. Si la tirada falla, la criatura tomará asiento y escuchará, arrobad a y en calma, la canción o relato del bardo. Mientras utilice esta habilidad, el bardo debe mantener la concentración, como si estuviera lanzado un hechizo. Mientras la víctima se mantenga en estado de fascinación, sufrirá un penalizador de -4 a sus tiradas de salvación y de -5 a su armadura. Aunque cualquier amenaza evidente que se le presente, como alguien desenvainando su espada o lanzando un conjuro, romperá el encantamiento. Si la criatura tiene éxito en su tirada de salvación, el bardo no podrá intentar fascinarla de nuevo hasta transcurridas 24 horas.

Según el poder del bardo se acrecienta, la potencia del encantamiento se fortalece, permitiendo a nuestro aventurero sugerir a su víctima. A nivel 5 el bardo podrá hechizar a una persona previamente fascinada, con efectos similares al hechizo del mismo nombre de magia arcana, gracias a un uso exitoso de la habilidad. A nivel 8 el bardo podrá sugerir a una persona ya fascinada como si le hubiera lanzado el hechizo de sugestión. A nivel 12, el bardo podrá causar el efecto de un conjuro de antipatía/simpatía en un sujeto fascinado. Y a nivel 18, el bardo podrá aplicar los efectos de un conjuro de sugerencia de masas en varias criaturas fascinadas previamente. En cada caso, las criaturas tendrán derecho a una tirada de salvación. De igual modo, según avanzamos de nivel con nuestro bardo, el número de criaturas que se verán afectadas por esta habilidad se incrementa. Un bardo podrá fascinar a un número de individuos iguales a su nivel -2, así, por ejemplo, un bardo de nivel 6 podrá fascinar a 4 criaturas.

INFUNDIR VALOR

Llegados a nivel 9, los bardos son capaces de infundir grandeza en el espíritu de otros individuos. Por cada dos niveles por encima del noveno, el bardo podrá usar esta habilidad en una criatura adicional. Mediante su canto y música, siempre que el bardo y el objetivo anden próximos, el uno a la vista del otro y a no más de 10 metros, el blanco afectado ganará puntos de vida adicionales y bonificadores al ataque mientras el bardo mantenga su canto. Este efecto tiene una duración de un turno (1 minuto), incrementándose la duración en 1 asalto (10 segundos) por cada nivel por encima del noveno que posea nuestro bardo. La criatura afectada ganará un bonificador de +2 a todas sus tiradas de ataque, y puntos de golpe adicionales equivalentes a 2 de sus dados de golpe. Por ejemplo, un bárbaro con su dado de golpe de d12, ganaría 2d12 puntos de golpe adicionales, incluyendo el bonificador de constitución (CON) si lo hubiera.

LEER LENGUAJES ANTIGUOS Y/O ARCANOS (INT)

Debido a su afán lector, sus viajes y diversos conocimientos, los bardos son capaces de reconocer y leer muchos lenguajes, algunos de ellos antiguos y olvidados o de naturaleza arcaña. Nuestro bardo tardará al menos 10 turnos (10 minutos) en estudiar cada página del documento que está tratando de leer. Solo podrá realizarse una tirada de esta habilidad por texto. Gracias al uso de esta habilidad, el bardo es capaz también de leer, y usar después, pergaminos como podría un mago o un ilusionista, pero con un penalizador de -10 en la tirada. En ningún caso se puede utilizar esta habilidad para descifrar pergaminos de magia divina.

CABALLERO

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: carisma (CAR).

DADO DE GOLPE: d10.

ALINEAMIENTO: cualquiera.

ARMAS: cualquiera salvo las prohibidas por su código de conducta.

ARMADURAS: cualquiera.

Los caballeros son famosos por su pericia marcial, sentido del honor y disciplina. Aparte de ello, estos soldados excepcionales son individuos cultivados, inteligentes y refinados, instruidos en disciplinas como la poesía, la literatura y otras artes humanistas. Pero, por encima de todo, son guerreros consumados que se deben a su señor y a la conservación de su honor. La vida de estos soldados se rige por un código de conducta estricto, un conjunto rígido de normas marciales y protocolo social, impuesto por razón de su estatus y noble linaje.

El Narrador y el jugador deben consensuar los detalles exactos del código de conducta del caballero antes de comenzar a jugar, ya que los valores de la caballería pueden diferir de acuerdo a los gustos del Narrador y de su campaña. En cualquier caso, y como guía, se recoge a continuación el código de conducta de un caballero típico.

CÓDIGO Y MEDIDA DEL CABALLERO RECTO Y HONORABLE

CORAJE: huir con miedo de una batalla o de un enfrentamiento que podría ganarse es deshonroso y grosero. Mientras quede alguna esperanza, el caballero está obligado a luchar hasta la victoria final o la muerte. Sin embargo, el valor debe estar guiado por la sabiduría y la verdad. Los intereses personales nunca deben anteponerse al servicio a la causa. Un caballero siempre busca honrar los ideales de la caballería y se enfrenta a la muerte con valor.

DEFENSA: un caballero debe defender al señor, la tierra, la familia y todos aquellos que dependen del caballero, o todos aquellos considerados dignos de su protección. Sacrificarse por cualquiera de ellos se considera una muerte noble y digna.

DISCRECIÓN: un caballero es discreto en sus asuntos. La calumnia nunca está justificada, y lo que no se ve ni se escucha por uno mismo no debe repetirse. Un caballero no debe degradar a los demás, chismorrear, difundir mentiras maliciosas o calumniar. Incluso los enemigos deben ser tratados con respeto.

EXCELENCIA: un caballero debe esforzarse por alcanzar la excelencia en todo, ya sea en el arte de la guerra o en las artes más sutiles de la corte. La excelencia está marcada por el compromiso, el celo, la actitud y la conducta.

FE: los caballeros deben tener fe en sus creencias, porque solo la fe proporciona valor y lealtad. La fe de un caballero proporciona un escudo contra la insidiosa desesperación.

HONOR: un caballero debe ser honesto al tratar con los demás y ser rápido en remediar o restituir la injusticia. Cumple su palabra y sus compromisos, y busca lograr hazañas para honrar a su señor y a la caballería. Un caballero no atacará a un enemigo desarmado ni a uno que pida clemencia.

HUMILDAD: un caballero valora las contribuciones de los demás, así como sus actos de valía. Contar las hazañas de otros glorifica a la caballería. Es impropio que los caballeros se jacten de sus propias hazañas, porque la fama de un caballero, si es verdaderamente merecida, será contada por sus compañeros. Solamente los débiles e inseguros pregonan sus propios logros.

JUSTICIA: un caballero debe buscar el camino de la ley, libre de prejuicios e intereses personales. Un caballero se esfuerza por castigar al culpable, mientras recuerda que la justicia sin misericordia puede ser injusta en sí misma. Un caballero trata a los demás con equidad y honestidad, y media en las disputas sin buscar el beneficio personal.

GENEROSEIDAD: se espera que un caballero sea lo más desinteresado posible. Debe estar dispuesto a brindar ayuda a amigos y aliados, e incluso a otros caballeros, sin pensar en el pago, ya que las acciones generosas siempre acaban beneficiando al hacedor de alguna forma.

LEALTAD: la palabra del caballero es una promesa inquebrantable, salvo si la otra parte lo rompe con anterioridad o es deshonesta. Un caballero debe ser inquebrantable en su compromiso con el señor y la tierra, la familia y la fe, el código y los ideales. Un caballero atesora como sagrada cualquier confianza que le sea otorgada.

NOBLEZA: un caballero busca la grandeza defendiendo las virtudes de la caballería, aunque sabe que la perfección es imposible. Sin embargo, solo intentando alcanzar la perfección, se puede lograr la excelencia de carácter y espíritu.

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE CABALLERO

PUNTOS DE EXPERIENCIA	NIVEL	BA	DADOS DE GOLPE
0	1	+0	1d10
2.251	2	+1	+1d10
4.501	3	+2	+1d10
9.001	4	+3	+1d10
18.001	5	+4	+1d10
36.001	6	+5	+1d10
72.001	7	+6	+1d10
150.001	8	+7	+1d10
300.001	9	+8	+1d10
600.001	10	+9	+1d10
725.001	11	+10	+4 PG
900.001	12	+11	+4 PG
+175.000 por nivel	13+	-	-

HABILIDADES

INSPIRAR CORAJE

La mera presencia del caballero en el campo de batalla es capaz de infundir coraje en sus compañeros de armas. Tanto es así que todos sus compañeros ganan un bonificador a la tirada de ataque equivalente al modificador de carisma (CAR) del caballero. Esta habilidad puede usarse una vez al día y dura tantos asaltos como niveles tenga el caballero. El número de blancos que se verán afectados por esta habilidad se incrementa según el caballero sube de nivel. A primer nivel podrá afectar hasta a 12 individuos, incrementándose a 25 a tercer nivel, a 50 a nivel 5, 250 a nivel 7, 1.000 a nivel 9, 5.000 a nivel 12 y 20.000 a nivel 16. Esta habilidad no puede emplearse en conjunción con arrojo o desmoralizar.

ARROJO

A nivel 3, la valentía y denuedo del caballero ante el peligro infunden valor a sus compañeros y seguidores. Cualquier camarada de armas a menos de 10 metros del caballero gana un bonificador de +1 a las tiradas de salvación de fuerza (FUE), constitución (CON), destreza (DES) e inteligencia (INT), y un bonificador +2 a las tiradas de salvación de sabiduría (SAB) y carisma (CAR). Esta habilidad puede usarse una vez al día y dura tantos asaltos como niveles tenga el caballero. Sin embargo, no puede utilizarse en conjunción con inspirar coraje o desmoralizar.



DESMORALIZAR

A nivel 5, el caballero causa miedo y congoja en sus enemigos. Los enemigos próximos a enfrentarse al caballero sufrirán un penalizador de -4 a sus tiradas de carisma (CAR). Adicionalmente, los enemigos deberán realizar una tirada de salvación contra miedo con un penalizador de -4, si fallan serán penalizados con un -1 a todas sus tiradas de ataque. Esta habilidad puede usarse una vez al día y dura tantos asaltos como niveles del caballero. El número de criaturas afectadas también dependerá del nivel del caballero. Así pues, a nivel 5 podrá afectar a 25 individuos, a 100 a nivel 7, a 250 a nivel 9, a 1.000 a nivel 12 y a 5.000 a nivel 16. Esta habilidad no puede emplearse en conjunción con inspirar coraje o arrojo.

DOMINIO DEL CAMPO DE BATALLA

A nivel 8 el caballero puede utilizar esta habilidad una vez al día para obtener los mismos beneficios que si empleara a la vez sus habilidades de desmoralizar, arrojo e inspirar coraje durante el mismo asalto.

LLAMADA A LAS ARMAS

Una vez alcanzado el nivel 10, el caballero habrá alcanzado tal fama que comenzará a atraer seguidores. Siempre que consiga establecerse en un castillo o fortaleza, el caballero atraerá 2d10 seguidores de nivel 0 cada mes. Por cada 40 seguidores atraídos, aparecerá un caballero de nivel 1. Cuando se hayan sumado a la hueste de nuestro héroe más de 80 seguidores, aparecerá un caballero de nivel 5 dispuesto a unirse a la tropa, y así sucesivamente mientras el caballero pueda mantener a sus huestes (otro caballero de nivel 1 al alcanzar los 120 seguidores, otro caballero de nivel 5 al alcanzar los 160 seguidores, etc.). Los seguidores de nivel 0 requieren 2 monedas de oro al mes; mientras que los caballeros de primer nivel precisarán 100 monedas de oro y los de quinto nivel 500 (100 monedas de oro adicionales por cada nivel)

MONTURA DE CABALLERO

Poseer una montura digna es crucial para la posición y el estatus de un caballero. Además de su dinero inicial, los caballeros comienzan a jugar con un caballo de monta completamente equipado (silla, manta, alforjas, bocado y brida, arnés, herraduras y comida). Estas monturas son más resistentes que la mayoría, por lo que poseen 2d8+2 puntos de golpe. Un caballo de monta no está entrenado para el combate, por lo que nuestro caballero tendrá algunas dificultades para luchar desde esta montura (ver combate montado).

CABALLO DE MONTA: DG 2d8+2, CA 13, MV 20m, Salvación: F, Ataques: coz 1d4+1.

JINETE EXPERTO (DES)

Adicionalmente, y gracias a su entrenamiento en tácticas de caballería y su pericia a lomos de una montura, el caballero no precisará realizar tiradas de característica para evitar penalizadores por: combatir desde su corcel, saltar obstáculos, maniobrar, montar o desmontar en situaciones adversas, mantenerse a lomos del caballo cuando se encabriete o dirigir al mismo sin las riendas valiéndose solo de sus rodillas. Los caballeros pueden determinar las fortalezas y debilidades de una montura y, en general, pueden determinar el caballo más fuerte, más rápido o más completo

de un grupo. Al luchar desde una montura entrenada para la guerra (tanto un caballo de guerra ligero como pesado), un caballero puede hacer que su montura ataque y, además, efectuar su propio ataque normalmente.

Por último, con una tirada exitosa, y renunciando a cualquier ataque u otra acción, los caballeros pueden realizar una de las siguientes acciones por asalto:

- **CUBRIRSE:** un caballero puede pegarse al costado de su montura para usarla como protección (cobertura de 3/4), ganando una bonificación de +6 a su CA contra aquellos que le ataquen desde el lado opuesto del caballo. El caballero no puede atacar ni sostener nada mientras emplea esta maniobra.
- **ESQUIVAR:** implica colocar la montura de forma que ofrezca la máxima cobertura al caballero sin negar a la montura su capacidad para esquivar golpes. Esta maniobra otorga una bonificación de +4 a la CA del caballero y de +2 a la CA de la montura.
- **AMORTIGUAR LA CAÍDA:** un caballero puede evitar el daño al caer de su montura rodando hacia un lado o saltando, incluso si es la propia montura la que se cae. El caballero recibe 1d6 puntos de daño si falla la tirada de característica.
- **SALTAR:** el caballero puede hacer que su montura salte obstáculos interpuestos en su camino mientras avanza. Dichos obstáculos no pueden superar los 2/3 de la altura del caballo.
- **CARGAR:** los caballeros están bien entrenados en el uso de la lanza. Por ello, cuando luchan desde una montura y cargan, los caballeros infligen el triple de daño si logran golpear con dicha arma.

CLÉRIGO

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: sabiduría (SAB).

DADO DE GOLPE: d8.

ALINEAMIENTO: cualquiera.

ARMAS: bastón, cachiporra, garrote, honda, lucero del alba, martillo de guerra, martillo ligero, maza.

ARMADURAS: cualquiera.

Los clérigos son individuos que han consagrado su vida a servir fielmente a una deidad, respetando el camino marcado por su fe y defendiendo su doctrina con fuerza y vehemencia, siempre dispuestos a que prevalezca la palabra y deseo de su dios. Para ello, los clérigos pueden hacer uso tanto de conjuros que le son otorgados por sus dioses patrones, así como de la fuerza impuesta por las armas marciales. La cantidad y poder de los conjuros a disposición del clérigo dependerán de su nivel de aventurero, tal y como muestra la tabla inferior. Si en alguna ocasión el clérigo contraviniere las normas de su doctrina, perdería el favor de su dios y el aventurero no podría lanzar conjuros hasta que consiguiera redimirse ante su deidad. Existen gran variedad de dioses de todos los alineamientos, un clérigo puede optar por consagrar su vida a un solo dios o a todos los de un mismo alineamiento, el Narrador será el encargado de explicar al jugador los dioses disponibles en su campaña.

Los clérigos pueden utilizar todo tipo de armas y armaduras, excepto aquellas que dispongan de un filo cortante, como espadas, hachas, lanzas o flechas. Por otra parte, tienen libertad para emplear armas contundentes, ya sean martillos de guerra, mazas, hondas de proyectil redondo, etc.

NOTA: La prohibición para los clérigos de usar armas de filo cortante se ha mantenido en nuestro juego siempre buscando mantener el espíritu del sistema de reglas original que ha inspirado *Crónicas de la Marca del Este*. No obstante, como regla opcional, podría permitirse que los clérigos emplearan todo tipo de armas sin ningún problema.

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE CLÉRIGO

PUNTOS DE EXPERIENCIA	NIVEL	BA	DADOS DE GOLPE
0	1	+0	1d8
2.251	2	+1	+1d8
5.001	3	+1	+1d8
9.001	4	+2	+1d8
18.001	5	+2	+1d8
35.001	6	+3	+1d8
70.001	7	+3	+1d8
140.001	8	+4	+1d8
300.001	9	+4	+1d8
425.001	10	+5	+1d8
650.001	11	+5	+3 PG
900.001	12	+6	+3 PG
+250.000 por nivel	13+	-	-

HABILIDADES

CONJUROS DIVINOS

El clérigo puede canalizar la energía divina y transformarla en conjuros, capaces de provocar muchos y muy diversos efectos. Los conjuros a los que el clérigo puede acceder están descritos más adelante en este manual. El clérigo puede

lanzar un número determinado de conjuros según su nivel, como podemos comprobar en la tabla de progresión de conjuros de clérigo y druida, que encontrarás más abajo.

Además de esto, dependiendo del bonificador de sabiduría (SAB) que posea el clérigo, recibirá conjuros adicionales. Así pues, si tiene sabiduría 13-15 recibirá unconjuro de nivel 1 extra. Si la puntuación de sabiduría es de 16 o 17 se verá gratificado con un hechizo extra de nivel 2, además de lo referido anteriormente. Y si la sabiduría del clérigo es de 18 o 19 obtendrá un sortilegio adicional de nivel 3, además de los conjuros extras señalados previamente. Los conjuros extra se ganan cuando el clérigo puede lanzar el primer conjuro de ese nivel.

EXPULSAR MUERTOS VIVIENTES (SAB)

Los clérigos de *Crónicas de la Marca del Este* tienen el poder de expulsar a los muertos vivientes. Para expulsar a los muertos, el clérigo debe declarar que usará esta habilidad, elegir un grupo del mismo tipo de criaturas y realizar una tirada de característica de sabiduría (SAB) contra un ND igual a 12 más los dados de golpe del tipo de criatura objetivo. El uso de esta habilidad es una acción especial que dura todo un asalto y reemplaza a la acción de ataque con arma del clérigo. Por tanto, el clérigo solo puede intentar expulsar a un grupo de criaturas por asalto. De esta forma, si se enfrenta a unos cuantos zombis de 2 dados de golpe y unos esqueletos de 4, en un mismo asalto puede elegir tratar de expulsar a los zombis con un ND de 14 o a los esqueletos con ND 16, pero no a ambos. En el siguiente asalto podrá elegir tratar de expulsar al otro grupo.

La habilidad tiene un alcance máximo de 20 metros y el número de criaturas afectadas dependerá de su carisma (CAR), pues es la fuerza de voluntad del clérigo la que le permite canalizar la energía divina. El número de muertos vivientes afectados será de 1d12 más el bonificador de carisma (CAR).

TABLA DE PROGRESIÓN DE CONJUROS DE CLÉRIGO Y DRUIDA

NIVEL	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	1								
2	4	2								
3	4	2	1							
4	4	3	2							
5	4	3	2	1						
6	5	3	3	2						
7	5	4	3	2	1					
8	5	4	3	3	2					
9	5	4	4	3	2	1				
10	5	4	4	3	3	2				
11	6	5	4	4	3	2	1			
12	6	5	4	4	3	3	2			
13	6	5	5	4	4	3	2	1		
14	6	5	5	4	4	3	3	2		
15	6	5	5	5	4	4	3	2	1	
16	6	6	5	5	4	4	3	3	2	
17	7	6	5	5	5	4	4	3	2	1
18	7	6	6	5	5	4	4	3	3	2
19	7	6	6	5	5	5	4	4	3	2
20	7	6	6	6	5	5	4	4	3	3

Si el nivel del clérigo supera en cinco niveles a los dados de golpe de los muertos vivientes, estos serán destruidos en lugar de simplemente repelidos. Si los supera en diez niveles, el número de criaturas destruidas es el máximo posible, esto es, 12 más el bonificador de carisma. Si la tirada es un fallo, el clérigo no podrá tratar de expulsar a esas criaturas en particular hasta transcurridas 24 horas, aunque sí podría expulsar a otro grupo del mismo tipo de criaturas en un encuentro posterior.

Los muertos vivientes afectados huyen durante 10 asaltos a su rango de movimiento máximo. Si no pueden huir, quedan acobardados, otorgando una bonificación de +2 a todos los ataques contra ellos. Si el clérigo se acerca a 3 metros o ataca a un muerto viviente expulsado, los efectos de esta habilidad se interrumpen y la criatura atacará. Sin embargo, otros aventureros sí pueden atacar a una criatura acobardada sin interrumpir los efectos de la expulsión.

Los clérigos malignos no pueden expulsar muertos vivientes, a cambio pueden tratar de controlarlos. También pueden intentar repeler a los paladines siguiendo las reglas antes descritas. Para controlar muertos vivientes, el clérigo debe ser superior en 5 niveles a los dados de golpe del tipo de criatura seleccionada. Si la tirada tiene éxito, 1d12 criaturas pasan a estar bajo su control permanente hasta que el clérigo las libere.



Dar una orden cuenta como una acción de asalto completo. El clérigo maligno solo puede mantener controladas tantas criaturas como su nivel por cinco en dados de golpe totales. Así, por ejemplo, un clérigo maligno de nivel 7 podría controlar hasta 17 zombis de 2 dados de golpe.

DRUIDA

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: sabiduría (SAB).

DADO DE GOLPE: d8.

ALINEAMIENTO: cualquiera neutral.

ARMAS: arcos, bastón, cimitarra, daga, espada corta, espada larga, garrote, guadaña, hacha de mano, honda, hoz, martillos, maza, lanza.

ARMADURAS: solo armaduras de cuero.

Los druidas son personas con una especial conexión con la naturaleza, devotos, sabios y ponderados individuos, que porfían por el equilibrio de todas las cosas que existen en la naturaleza. Creen firmemente que la tierra y el mar son padres y madres de todo en la vida, y por ende lo más importante, algo trascendental que debe ser protegido a toda costa.

Los druidas son personas solitarias, aunque forman parte de una comunidad global consagrada a venerar y proteger los bienes naturales que los dioses, por su mediación divina, han puesto a disposición de sus criaturas. Los aspirantes a druida entran a formar parte de tal sociedad por medio de rituales secretos. Normalmente, todos los druidas forman parte de un círculo druídico, aunque algunos de ellos están tan aislados que jamás han llegado a ver a los compañeros de más categoría ni a participar en las reuniones del grupo.

Podría considerarse a los druidas como clérigos de la naturaleza, pudiendo manejar cualquier arma, aunque suelen decantarse por bastones, cimitarras, hoces, hondas y dagas. Solo pueden llevar armaduras de cuero, incluyendo cuero tachonado, lo que les permite moverse con libertad y agilidad en la naturaleza. También pueden portar escudos, pero solo si están fabricados con madera. Los aventureros druidas podrán emplear objetos mágicos destinados a clérigos, pero no así pergaminos, ya que la lista de conjuros de los druidas es sensiblemente diferente. Los druidas no tienen poder sobre los muertos vivientes, así que no pueden expulsarlos, destruirlos o controlarlos en modo alguno.

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE DRUIDA

PUNTOS DE EXPERIENCIA	NIVEL	BA	DADOS DE GOLPE
0	1	+0	1d8
2.001	2	+1	+1d8
4.251	3	+1	+1d8
8.501	4	+2	+1d8
17.001	5	+2	+1d8
35.001	6	+3	+1d8
70.001	7	+3	+1d8
180.001	8	+4	+1d8
275.001	9	+4	+1d8
400.001	10	+5	+1d8
525.001	11	+5	+3 PG
650.001	12	+6	+3 PG
+175.000 por nivel	13+	-	-

HABILIDADES

CONJUROS DIVINOS

El druida puede canalizar la energía divina y transformarla en conjuros, capaces de provocar muchos y muy diversos efectos. Los conjuros a los que el druida puede acceder están descritos más adelante en este manual. El druida puede lanzar un número determinado de conjuros según su nivel, para lo que siguen la misma tabla que los clérigos.

Además, dependiendo del bonificador de sabiduría (SAB) que posea el druida, recibirá conjuros adicionales. Así pues, con una sabiduría de 13-15 recibirá unconjuro de nivel 1 extra. Si la puntuación de sabiduría es de 16 o 17, también recibe un hechizo extra de nivel 2. Y si la sabiduría del druida es de 18 o 19, además de lo anterior, obtendrá un sortilegio adicional de nivel 3. Como los clérigos, los conjuros extra se ganan cuando el druida obtiene la capacidad, según la tabla de progresión, para lanzar conjuros de ese nivel en particular.

CONOCIMIENTO DE LA NATURALEZA (SAB)

Los druidas poseen un exhaustivo y profundo conocimiento del medio natural, por ello pueden identificar sin mayor dificultad cualquier especie de flora y fauna presente en el entorno natural donde desarrolle su actividad: especie, cualidades especiales, etc. En otros entornos con los que esté menos familiarizado, el druida deberá realizar una tirada de sabiduría (SAB). Gracias a esta habilidad, el druida puede determinar si una planta o una fuente de agua es buena para comer o beber. Y también puede encontrar alimento en el entorno sin dificultad, amén de refugio. Si el druida desea encontrar sustento para otros además de para él, necesita invertir al menos 6 horas forrajeando y cazando. Este uso le permitirá mantener a 2d4 compañeros durante un día. El druida puede repetir el proceso hasta tres veces al día, si bien en el último intento solo podrá lograr sustento para 1d4 compañeros como máximo.

FORMA SALVAJE

A partir de nivel 6, el druida adquiere la facultad de transformarse en un animal pequeño o mediano (desde un ratón, a un lince, o un águila, tal vez un tejón o un lobo, quizás un puma, etcétera) una vez al día. Esta habilidad funciona de forma semejante al conjuro de polimorfar. Cuando el druida usa esta habilidad recupera 1d4 puntos de golpe. El druida debe elegir en qué animal se transformará, y solo podrá transformarse en dicho animal. Al alcanzar el nivel 7 y el 8, el druida podrá escoger otro animal adicional en el que poder transformarse. Una vez alcance el nivel 12, podrá escoger convertirse en una versión más grande de cualquiera de sus formas anteriores. Cuando lleva a cabo esta acción, recupera 5d8 puntos de golpe. Sin embargo, sigue pudiendo convertirse en animal (cualquiera de las formas disponibles) una sola vez al día. Al llegar a nivel 15, podrá transformarse dos veces al día. Y al alcanzar el nivel 18, podrá transformarse hasta tres veces.

LENGUAJE DRUÍDICO

Los druidas hablan su propio idioma druídico, el cual tienen prohibido enseñar a cualquier otro que no sea un druida. Si el druida tiene una inteligencia lo suficientemente alta para ganar lenguajes adicionales, puede elegirlos de entre los siguientes: centauro, dracónico, dríada (idioma de hadas y

espíritus de la naturaleza, como nixies, sprites, árboles, etc.), élfico, enano, gnomo o saurial (lenguaje de los hombres saurio), siempre a discreción del Narrador.

RESISTENCIA A LOS ELEMENTOS

Al alcanzar el nivel 2, el druida gana un bonificador de +2 a sus tiradas de salvación contra ataques basados en los elementos, como fuego, agua, tierra, aire, frío e incluso el rayo.

ZANCADA DE LA FLORESTA

Una vez alcanzado el nivel 3, nuestro druida es capaz de caminar entre la más densa floresta, incluyendo el tupido ramaje de arbustos y zarzales, así como bosquejo enramado, sin apenas dificultad, a su rango de movimiento máximo y sin sufrir daño. De igual manera, el druida, cuando marcha por el bosque o en el entorno natural, no deja huella, y es casi imposible seguir su rastro.



EXPLORADOR

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: fuerza (FUE).

DADO DE GOLPE: d10.

ALINEAMIENTO: cualquiera.

ARMAS: cualquiera.

ARMADURAS: armaduras de cuero, armadura de anillas, armadura de varillas, cota de escamas, cota de mallas, peto de coraza.

Estos aventureros se han especializado en la supervivencia en plena naturaleza y son expertos rastreadores. Además, son hábiles luchadores, astutos y ágiles cazadores que pasan la mayor parte del tiempo viajando a la intemperie de un lugar a otro. Los exploradores sienten una especial conexión con la naturaleza y los seres que la habitan y siempre tratarán de no romper el equilibrio natural. Los exploradores pueden portar casi cualquier tipo de armadura, incluyendo escudos, aunque como buenos montaraces, se inclinan por las armaduras ligeras, como el cuero tachonado. De igual modo, los exploradores pueden usar cualquier arma, aunque preferiblemente utilizarán arcos largos y espadas ligeras.

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE EXPLORADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA	NIVEL	BA	DADOS DE GOLPE
0	1	+0	1d10
2.251	2	+1	+1d10
4.501	3	+2	+1d10
9.001	4	+3	+1d10
18.001	5	+4	+1d10
40.001	6	+5	+1d10
75.001	7	+6	+1d10
150.001	8	+7	+1d10
250.001	9	+8	+1d10
500.001	10	+9	+1d10
725.001	11	+10	+4 PG
950.001	12	+11	+4 PG
+225.000 por nivel	13+	-	-

HABILIDADES

CAMUFLAJE (DES)

Los exploradores pueden mimetizarse con el entorno, esconderse y ocultarse con gran pericia, aprovechando la naturaleza circundante. Con una tirada exitosa de destreza (DES) pueden hacerlo tan bien que pasarán inadvertidos para la mayoría de transeúntes. Sin embargo, un explorador no podrá poner en uso sus habilidades de camuflaje y moverse en silencio a la par hasta que no alcance el nivel 5. A partir de ese nivel podrá hacerlo, pero precisará una tirada de característica para ambas habilidades con un penalizador de -5, y reduciéndose su rango de movimiento a un cuarto. Los exploradores no pueden camuflarse con éxito mientras están siendo observados. Sin embargo, si el observador se despista por unos segundos, nuestro aventurero podrá intentar camuflarse y esconderse con un penalizador de -10 debido a la premura en la acción. El uso de cualquier armadura que no esté presente en la lista de armaduras permitidas imposibilita el empleo de esta habilidad.

ENEMIGO USUAL

Una vez alcanzado el nivel 6, nuestro explorador podrá escoger un enemigo con el que esté muy familiarizado, para así obtener bonificadores cuando pelee contra el mismo. El Narrador debería velar para que el jugador seleccione una criatura consistente con el trasfondo y pasado del explorador. No tiene mucho sentido que el aventurero pudiera escoger una criatura con la que apenas haya combatido, bien por no ser habitual en el entorno donde el explorador ha desarrollado la mayor parte su actividad o por cualquier otro motivo.

Cuando el explorador combate contra su enemigo usual, dada su dilatada experiencia en refriegas y escaramuzas contra dicha criatura, obtiene un +2 a la tirada de ataque. También recibe un +2 a su CA. De igual modo, nuestro explorador obtiene un bonificador de +2 a las tiradas para rastrear a su enemigo usual. El explorador también será capaz de neutralizar venenos habituales usados por su enemigo seleccionado, ya sean estos manufacturados o de origen natural, a través de su habilidad de neutralizar venenos.

El uso de esta habilidad dependerá de la armadura que se porte, cualquier armadura que no esté presente en la lista de armaduras de esta clase de aventurero imposibilita el uso de la habilidad.

ESCALAR (DES)

Con esta habilidad, los exploradores pueden superar y escalar pendientes o paredes naturales típicas, como cuestas empinadas o laderas rocosas. No se necesita una tirada de característica para esto.

Además, esta extraordinaria habilidad permite a un explorador subir, bajar o superar una pendiente natural peligrosa o una pared que otros encontrarían imposible de escalar. Al hacerlo, nuestro explorador se mueve a la mitad de su rango de movimiento habitual. Una tirada de característica fallida significa que el aventurero no avanza en absoluto. Si el fallo es por 5 o más puntos, el aventurero se cae desde la altura actual y debe sufrir el daño habitual por caída.

En todos los usos de esta habilidad, no está permitido llevar nada en las manos mientras se escala. Además, la habilidad no se puede usar si se viste una armadura diferente a las listadas como habituales.

MAESTRÍA EN COMBATE

Gracias a su entrenamiento y las rudas condiciones en las que desarrollan su actividad, mayoritariamente al aire libre y en entornos salvajes hostiles, los exploradores poseen facultades marciales muy notables. Cuando lucha contra criaturas humanoides (como hobgoblins, goblins, orcos, gnolls, kobolds y demás) o gigantes (gigantes, ogros, cíclopes), los exploradores causan daño extra a razón de un +1 por nivel. Por ejemplo, un explorador de nivel 7 causará 7 puntos de daño adicionales. El uso de esta habilidad dependerá de la armadura que se porte, cualquier armadura que no esté presente en la lista de armaduras para esta clase de aventurero negará el uso de esta habilidad.

MOVERSE EN SILENCIO (DES)

El explorador es un individuo dotado y habilidoso. Es capaz de moverse sin apenas producir ruido al aire libre con una tirada exitosa de esta habilidad. Nuestro aventurero podrá moverse hasta la mitad de su rango de movimiento normal sin penalizadores. A mayor velocidad, el explorador sufrirá un penalizador -5 a la tirada. Es prácticamente imposible moverse en silencio al correr o cargar, ya que deberá tirar con un -20 de penalizador.

Si se viste una armadura que no figura en la lista de las habituales, no se podrá usar esta habilidad. Moverse en silencio también cuenta con restricciones adicionales si se trata de usar junto a camuflaje, tal y como se recoge en la explicación de esta última habilidad.

NEUTRALIZAR VENENOS (SAB)

Dada su experiencia en la naturaleza, el explorador se ha visto expuesto a muchas sustancias venenosas, bien de plantas o de animales que comparten con él su medio natural. Es por ello que conocen cómo aplicar remedios naturales para anular sus efectos o bien enlentecer los mismos. Esta habilidad solo puede ser empleada con venenos de origen natural, propios del entorno donde se desenvuelve nuestro explorador, y no con sustancias alquímicas o venenos mágicos (salvo los utilizados por su enemigo usual).

Cuando el explorador consigue una tirada exitosa con esta habilidad, retrasa temporalmente los efectos de la sustancia en la víctima una hora por nivel del explorador. Esto no cura ningún daño que ya haya producido la toxina. Se requiere al menos un asalto para conseguir diferir los efectos del veneno y el explorador solo dispondrá de un intento. Si la tirada de neutralizar venenos superara el nivel de desafío (ND) requerido por 6 o más puntos, nuestro aventurero habrá conseguido neutralizar el veneno. Aunque todo el daño ya producido no se revierte, algunos efectos secundarios nocivos, o todo ellos, a discreción del Narrador, si pueden eliminarse.

RASTREAR (SAB)

Un explorador puede seguir con éxito cualquier rastro discernible en campo abierto. Con una tirada de sabiduría (SAB) exitosa, nuestro explorador podrá encontrar y seguir el rastro de una criatura o grupo durante 5 horas. También podrá determinar las características básicas del blanco, como su número aproximado o el tipo de criatura (humanoide, animal, gigante, planta o distinto a los anteriores). Por último, un explorador puede ocultar rastros con el mismo nivel de habilidad.

Hay que recordar que el explotador obtiene un bonificador de +2 para rastrear a su enemigo usual. El Narrador puede establecer penalizadores o bonificadores adicionales según las circunstancias. Por ejemplo, es más fácil seguir el rastro de un gigante que el de un kobold, y es más complicado seguir un rastro con algunos días de antigüedad que uno más reciente.

Una vez alcanzado el nivel 3, el explorador, al encontrarse con un rastro, podrá determinar información adicional, como si el blanco se encuentra herido, sobrecargado, cansado, o incluso que

tipo de armadura lleva o si hay algún lanzador de conjuros en el grupo. Al alcanzar el nivel 5 podrá identificar con bastante certeza a qué criatura exacta pertenece el rastro, sobre todo si se trata de animales o monstruos habituales en su entorno más familiar, aunque la información exacta obtenida queda a discreción del Narrador.

SUPERVIVENCIA (SAB)

El explorador está acostumbrado a subsistir en la naturaleza, sobreviviendo por sí solo durante dilatados períodos de tiempo. Como resultado, podrá ubicar siempre el norte y desenvolverse con facilidad en la naturaleza. También será capaz de proveerse de comida y refugio sin dificultad y sin precisar una tirada de característica, tanto para él como para un grupo de 2d4 compañeros, aunque deberá invertir 8 horas en forrajar y cazar para lograrlo.

Si desea avituallar a un número mayor de aliados, necesitará invertir otras 8 horas y pasar con éxito una tirada de sabiduría (SAB). En ese caso logrará sustento para 2d4 compañeros adicionales. El explorador no puede invertir más de 16 horas en el uso de esta habilidad.



TRAMPERO (SAB)

Los exploradores son duchos en el montaje, detección y uso de trampas en la naturaleza. Al pasar a menos de diez metros de una trampa mundana, el explorador tiene derecho a realizar una tirada de sabiduría para descubrirla. Si está buscando trampas activamente a campo abierto, cuenta con un bonificador de +2 a la tirada. Cuesta al menos un asalto detectar una trampa en un área de 2 x 2 metros, y todo un turno (1 minuto) para hacer lo propio en un área de unos 10 x 10 metros. No es posible detectar trampas mágicas mediante esta habilidad.

Nuestro explorador también podrá montar trampas; trampas sencillas, empero, nada de complejas trampas mecánicas. Así pues, con una tirada satisfactoria, el explorador podrá montar una trampa de hoyo o de lazo para emboscar a una posible presa que no exceda de tamaño medio. Una trampa de pozo puede causar 1d4 puntos de daño, más aún si colocan estacas en ella, que pueden emponzoñarse incluso. El explorador también puede desactivar este mismo tipo de trampas sencillas sin necesidad de tirada alguna.

GUERRERO

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: fuerza (FUE).

DADO DE GOLPE: d10.

ALINEAMIENTO: cualquiera.

ARMAS: cualquiera.

ARMADURAS: cualquiera.

Los guerreros son luchadores experimentados que consagran su vida al arte de la guerra y el combate. Son especialistas en el uso de las armas y armaduras de todo tipo, y son una parte fundamental de cualquier grupo de aventureros que se precie, ya que sus fuertes brazos, resistencia e inclinación natural por la lucha, los convierten en imprescindibles. Su entrenamiento marcial les permite hacer uso de cualquier arma y armadura disponible.

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE GUERRERO

PUNTOS DE EXPERIENCIA	NIVEL	BA	DADOS DE GOLPE
0	1	+1	1d10
2.001	2	+2	+1d10
4.001	3	+3	+1d10
8.501	4	+4	+1d10
17.001	5	+5	+1d10
34.001	6	+6	+1d10
68.001	7	+7	+1d10
136.001	8	+8	+1d10
272.001	9	+9	+1d10
500.001	10	+10	+1d10
750.001	11	+11	+4 PG
1.000.001	12	+12	+4 PG
+250.000 por nivel	13+	-	-

HABILIDADES

ATAQUE EXTRA

Cuando alcanzan el nivel 10, los guerreros tienen derecho a realizar un ataque adicional cada asalto. Esta habilidad no se apila con los ataques extra ganados gracias a la habilidad maestría en combate. Si durante un combate pueden usarse

ambas habilidades, el jugador debe elegir cuál desea emplear en cada asalto. Este ataque extra puede efectuarse con armas cuerpo a cuerpo o a distancia.

ESPECIALIZACIÓN EN ARMAS

Ya en primer nivel, el guerrero puede escoger de entre todas las existentes una arma en la que especializarse, incluyendo armas a distancia. Una vez seleccionada la misma, no podrá cambiarse. En niveles de 1 a 6, y siempre que se emplee el arma elegida, se obtendrá un bonificador de +1 a la tirada de ataque y al daño. A partir de nivel 7, este bonificador, tanto para atacar como al daño se incrementa a +2.

MAESTRÍA EN COMBATE

Una vez alcancemos el nivel 4 con nuestro guerrero, ganaremos un ataque extra con cualquier arma siempre que nos enfrentemos a enemigos de 1 dado de golpe o de nivel 1, y todos los ataques posibles los hagamos contra ellos. Además, el guerrero puede hacer un ataque extra adicional cada cuatro niveles a partir de ese momento, siempre que cumplamos el requisito anterior. Así pues, por ejemplo, al llegar a nivel 8 nuestro guerrero tendrá derecho a dos ataques de maestría en combate contra criaturas de 1 DG, y a nivel 12 ya tendrá derecho a realizar un total de tres ataques adicionales. Esta habilidad no puede combinarse con la habilidad de ataque extra.



ILUSIONISTA

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: inteligencia (INT).

DADO DE GOLPE: d4.

ALINEAMIENTO: cualquiera.

ARMAS: bastón, daga, dardo y garrote.

ARMADURAS: ninguna.

Los ilusionistas usan la magia para alterar lo que los demás perciben a través de sus sentidos. Su magia arcana crea imágenes y sonidos falsos, altera los sentidos, afecta a la mente y, en algunos casos, es capaz de cambiar la propia realidad. El ilusionista es un tipo de hechicero poco común y, en no pocos casos, subestimado. Sin embargo, son muy apreciados por su comprensión de los procesos mentales seguidos por la mayoría de las especies inteligentes.

A menudo, encontraremos a los ilusionistas sirviendo como altos cargos del gobierno, sirviéndose de sus habilidades para influenciar tanto a los súbditos de alta cuna como a los de baja, retorciendo y dirigiendo los deseos de cualquiera que pueda ser de utilidad o represente un peligro potencial. Los más poderosos de los ilusionistas pueden incluso convertir a un grupo de bandidos en los más leales de los soldados, y en completos incapaces a los más brillantes generales y militares.

En la ambientación de la Marca del Este, los ilusionistas, al igual que los magos, sienten un gran respeto por Nébula. Sin embargo, la mayoría consideran a Silas el Indiferente como su patrón, seguramente por su carácter impredecible y su poder para alterar la realidad cada vez que se hace presente en el firmamento. Algunas leyendas antiguas explican que fue el propio Silas quien enseñó su arte al primero de los ilusionistas, un conjurador de gran poder conocido solo como Dejavú.

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE ILUSIONISTA

PUNTOS DE EXPERIENCIA	NIVEL	BA	DADOS DE GOLPE
0	1	+0	1d4
2.601	2	+1	+1d4
5.201	3	+1	+1d4
10.401	4	+1	+1d4
20.801	5	+1	+1d4
42.501	6	+2	+1d4
85.001	7	+2	+1d4
170.001	8	+2	+1d4
340.001	9	+2	+1d4
500.001	10	+3	+1d4
750.001	11	+3	+1 PG
900.001	12	+3	+1 PG
+150.000 por nivel	13+	-	-

HABILIDADES

CONJUROS ARCANOS

Al igual que los magos, los ilusionistas requieren de un libro de conjuros para anotar todos los hechizos que conocen. Pueden transcribir una gran cantidad de conjuros en su libro, aunque solo pueden lanzar al día los que sean capaces de memorizar con arreglo a su nivel de aventurero, como se recoge en la tabla de progresión de conjuros de ilusionista. Adicionalmente, y gracias a su bonificador de inteligencia (INT), el ilusionista puede recibir conjuros extra. Así pues, si tienen inteligencia 13-15 recibirá unconjuro extra de nivel 1. Si la puntuación de inteligencia es de 16 o 17, también recibe un hechizo extra de nivel 2. Y si la inteligencia del ilusionista es de 18 o 19, además de lo anterior, obtendrá unconjuro adicional de nivel 3. Cada uno de estos conjuros se obtienen en el momento en el que el ilusionista gana acceso a conjuros de ese nivel.

TABLA DE PROGRESIÓN DE CONJUROS DE ILUSIONISTA

NIVEL	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	4	2								
2	4	3								
3	4	3	1							
4	4	3	2							
5	5	4	2	1						
6	5	4	3	2						
7	5	4	3	2	1					
8	5	4	3	3	2					
9	5	5	4	3	2	1				
10	6	5	4	3	3	2				
11	6	5	4	4	3	2	1			
12	6	5	4	4	3	3	2			
13	6	5	5	4	4	3	2	1		
14	6	6	5	4	4	3	3	2		
15	6	6	5	5	4	4	3	2	1	
16	7	6	5	5	4	4	3	3	2	
17	7	6	5	5	5	4	4	3	2	1
18	7	6	6	5	5	4	4	3	3	2
19	7	6	6	5	5	5	4	4	3	2
20	7	7	6	6	5	5	4	4	3	3

Tal y como se indica en la sección de conjuros iniciales del capítulo 8, los ilusionistas comienzan con un libro de conjuros que contendrá todos los hechizos que pueden lanzar según su tabla de progresión de conjuros de ilusionista más dos conjuros adicionales de nivel 1 y unconjuro adicional de nivel 2. Así, un ilusionista de primer nivel sin bonificadores por inteligencia, empezaría con 4 conjuros de nivel 0, 4 conjuros de nivel 1 y 1conjuro de nivel 2.

SENTIDOS AGUDIZADOS

La habilidad innata de los ilusionistas para distinguir entre lo real y lo irreal les proporciona un bonificador de +1 a cualquier tirada de salvación contra ilusiones. La bonificación aumenta a +2 al alcanzar el nivel 4, a +3 al nivel 7, +4 en el nivel 10, +5 en el nivel 13 y queda en +6 a partir del nivel 16.

DISFRAZ (CAR)

Usando magia y accesorios varios, un ilusionista puede disfrazarse y hacerse pasar por otros. Prepararse requiere 1d3 x 10 minutos de trabajo. El disfraz puede disimular una diferencia en peso o altura con respecto al sujeto a

suplantar de no más de una décima parte. El Narrador debe hacer la tirada de característica en secreto, de modo que el jugador no sepa con seguridad si el disfraz tuvo éxito. El Narrador puede aplicar los siguientes penalizadores según corresponda: -2 si difieren en sexo; -2 si difieren de especie y -2 por cada 10 años de diferencia en la edad. Un ilusionista puede potenciar su disfraz con conjuros, como polimorfar, aumentando así sus probabilidades de éxito al eliminar o mitigar algunos de los penalizadores anteriores.

Un éxito en la tirada de característica indica un disfraz lo suficientemente bueno como para engañar a un observador común. El Narrador puede permitir una tirada de característica por inteligencia (INT) para comprobar si un observador suspicaz se da cuenta del engaño. Si el observador está familiarizado con la persona que está siendo suplantada, puede aplicar una bonificación de +4 a su tirada de inteligencia (INT), aumentando a +8 si la persona suplantada es un estrecho colaborador, amigo cercano o familiar. Por último, el ilusionista debería cambiar de disfraz cada cierto tiempo, no abusando de una misma personificación durante largos períodos, pues de otra forma terminará por levantar sospechas (a discreción del Narrador).

LADRÓN

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: destreza (DES).

DADO DE GOLPE: d6.

ALINEAMIENTO: cualquiera.

ARMAS: cualquiera.

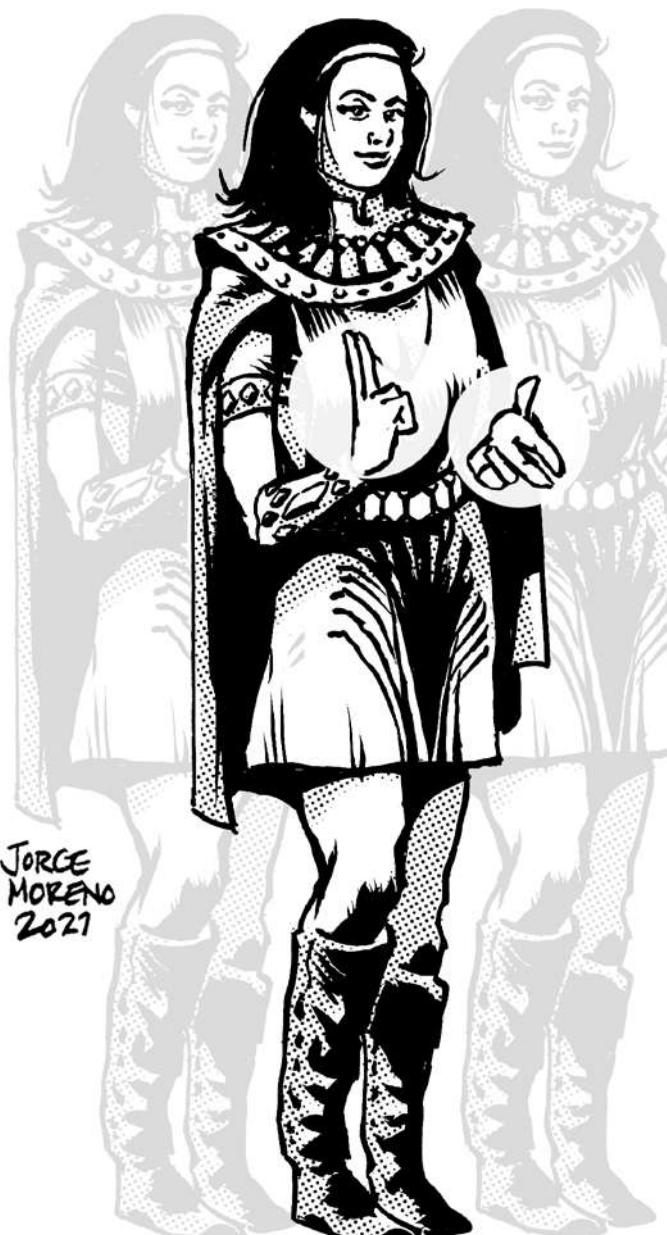
ARMADURAS: armadura de cuero acolchado, endurecido o tachonado.

Los ladrones son buscavidas hábiles y astutos acostumbrados a ganarse la vida en las duras calles de la ciudad, trapicheando, cuando no robando o engañando, recopilando información o simplemente sobreviviendo como pueden. Generalmente, un ladrón pertenecerá al gremio de ladrones local y deberá por ello cederles una parte de sus ganancias como diezmo (el 10% de todo lo que gane). No obstante, a elección del Narrador, puede actuar por libre, como un ladrón solitario e independiente de gremio o asociación alguna.

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE LADRÓN

PUNTOS DE EXPERIENCIA	NIVEL	BA	DADOS DE GOLPE
0	1	+0	1d6
1.251	2	+1	+1d6
2.501	3	+1	+1d6
6.001	4	+1	+1d6
12.001	5	+2	+1d6
24.001	6	+2	+1d6
48.001	7	+2	+1d6
80.001	8	+3	+1d6
120.001	9	+3	+1d6
175.001	10	+3	+1d6
325.001	11	+4	+2 PG
450.001	12	+4	+2 PG
+125.000 por nivel	13+	-	-

JORGE
MORENO
2021



Los ladrones, ya que precisan ser prestos y ágiles, no suelen utilizar armaduras más pesadas que las de cuero o cuero tachonado, aunque pueden usar escudos (si bien su uso penalizará las tiradas de habilidad con un -1). Si un ladrón decidiera emplear otro tipo de armadura, sufrirá una penalización de -1 en el empleo de sus habilidades de clase por cada punto por encima de +2 que le proporcione dicha protección a su clase de armadura (CA). Esta clase de aventurero puede blandir cualquier arma con maestría, aunque prefieren espadas cortas, dagas y ballestas.

HABILIDADES

ABRIR CERRADURAS (DES)

Un ladrón puede usar esta habilidad para abrir cualquier tipo de cerradura mecánica que normalmente requeriría de una llave. Necesita, eso sí, una tirada de destreza exitosa y disponer de un juego de ganzúas (las ganzúas están incluidas en las herramientas de ladrón). Un ladrón solo puede hacer un intento por cerradura. Si la tirada es un fallo, no podrá intentar abrir la misma cerradura hasta subir de nivel. Esta capacidad no se puede utilizar llevando guantes gruesos o de metal.

ATAQUE POR LA ESPALDA

El ladrón evitara en lo posible enfrentarse a sus enemigos cara a cara, prefiriendo atacar arteramente por la espalda para asegurarse así toda ventaja posible. Para ello, primero debe tener éxito en una tirada de moverse en silencio o bien de esconderse, según lo que mejor aplique. Si tiene éxito, podrá realizar una tirada de ataque por la espalda con un bonificador de +4. Si tiene éxito, causará doble de daño a la víctima (por ejemplo, si emplea una daga, causará 1d4 x 2 más cualquier otro modificador aplicable). Para poder usar esta habilidad, la víctima escogida debe poseer unas características físicas determinadas y discernibles, pues es imposible hacer, por ejemplo, un ataque por la espalda contra un cubo gelatinoso, un cieno gris u otras criaturas similares.

Según el ladrón gana experiencia, el daño causado por este ataque se incrementa. A nivel 5 el ataque causa el triple de daño, y a partir del nivel 9, causa el cuádruple. No se puede combinar el ataque por la espalda con el ataque furtivo. Esta habilidad recibe penalizadores si el ladrón porta una armadura que no figura en su lista de armaduras permitidas.

ATAQUE FURTIVO

Los ladrones son capaces de asestar rápidos y certeros ataques sobre objetivos desprevenidos a partir del nivel 4. Un posible objetivo puede ser consciente de la presencia del ladrón, pero si no espera ser atacado, nuestro aventurero podrá realizar un ataque furtivo sobre el mismo. La víctima no tendrá derecho a una tirada de iniciativa hasta el siguiente salto. El ladrón que lleve a cabo un ataque furtivo con éxito, gozará de un bonificador de +2 al ataque, y si logra acertar, de un +4 al daño que produzca. Es posible efectuar ataques furtivos con armas a distancia siempre que la víctima se encuentre a menos de diez metros de nuestro aventurero. Esta habilidad se ve afectada negativamente si el ladrón porta una armadura que no figure en su lista de armaduras permitidas. No se puede usar el ataque furtivo junto al ataque por la espalda.

DESCIFRAR ESCRITURA (INT)

El ladrón es hábil descifrando lenguajes poco conocidos o arcaicos, incluso mensajes en código o incompletos. Si tiene

éxito en la tirada de característica, el ladrón conseguirá entender el mensaje de manera general, que no detallada. Este método lleva tiempo, no menos de 2d8 turnos para descifrar cada hoja del posible mensaje. Incluso es posible emplear esta habilidad para descifrar mensajes arcanos, como pergaminos mágicos (nunca pergaminos de magia divina), pero con un penalizador de -10 y aún descifrándolos no podrá utilizarlos.

ESCALAR MUROS (DES)

Los ladrones son hábiles trepadores y pueden escalar superficies que otros aventureros encontrarían imposibles de superar, aunque necesitan contar con el equipo y las condiciones adecuadas. Así pues, podrán escalar con soltura a la mitad de su rango de movimiento normal. Un fallo en la tirada supondrá que el ladrón no avanza, solo un fallo por una diferencia de 5 puntos o más significará que el ladrón se cae.

El uso de esta habilidad dependerá de la armadura que se porte, cualquier armadura que no esté presente en la lista de armaduras de esta clase de aventurero imposibilita el uso de la habilidad.

ESCONDERSE (DES)

Cuando el ladrón emplea con éxito esta habilidad, logrará esconderse de tal manera que pasará inadvertido. Es más, podrá incluso moverse a la mitad de su rango de movimiento normal sin dejarse ver. No obstante, puede tratar de avanzar a más de la mitad de su rango normal, pero sufrirá un penalizador de -5 a la tirada. Es imposible esconderse mientras se está corriendo. El ladrón tampoco podrá esconderse si está siendo observado. Si el sujeto que lo está vigilando dejara de observarlo momentáneamente, el ladrón podría tratar de esconderse, siempre que hubiera un lugar donde hacerlo, según las circunstancias, con un penalizador de -10, ya que el ladrón debe actuar con mucha premura. Obviamente, nuestro aventurero no podrá esconderse si no hay un lugar físicamente viable donde hacerlo. Un ladrón puede esconderse perfectamente en la penumbra o en la oscuridad.

Un ladrón no puede emplear las habilidades de moverse en silencio y esconderse a la par hasta que no alcance el nivel 3. A partir de ese momento, podrá moverse en silencio y permanecer escondido a la vez, aunque deberá realizar una tirada de habilidad para cada una con un penalizador de -5, y siempre que no se desplace a más velocidad de un cuarto de su rango de movimiento normal. Huelga decir que la habilidad de esconderse se ve afectada negativamente si el ladrón porta una armadura que no figure en su lista de armaduras permitidas.

ESCuchar (SAB)

Los ladrones pueden escuchar ruidos apenas audibles para personas no entrenadas, incluso desde detrás de una puerta u otros obstáculos similares. De forma general, un éxito en esta tirada nos indicará que nuestro ladrón ha detectado un ruido, por tenue que sea, en un radio de 10 metros. Si el ladrón trata de escuchar a través de una puerta, deberá estar adyacente a la misma. Escuchar a través de algo más grueso que una puerta normal, como un muro de piedra, añadirá un penalizador de -10 a la tirada. De todos modos, lo que escuche nuestro aventurero dependerá del criterio del Narrador en todos los casos. El ladrón puede intentar escuchar solo una vez por asalto. Si el ladrón está usando un yelmo metálico o especialmente grueso, recibe penalizaciones adicionales tal y como se explica en la descripción de la clase.

GERMANÍA

Los ladrones de todas las cofradías diseminadas por el ancho mundo emplean un ancestral lenguaje exclusivo de estos rufianes, conocido como germanía. Esta lengua consta de símbolos e incluso gestos, además de palabras adaptadas de diversos idiomas, algunos incluso hoy desaparecidos.

MONTAR Y DESMONTAR TRAMPAS (INT)

Un ladrón puede usar esta habilidad para localizar, montar o desmontar trampas. Cada uso requerirá su propia tirada. Por ejemplo, nuestro ladrón logra localizar una trampa haciendo uso de esta habilidad. Una vez localizada, intenta desmontarla, realizando una nueva tirada. El resultado de la misma es negativo, así que nuestro aventurero no logra comprender el mecanismo que activa la misma para desmontarlo, y es posible que, a discreción del Narrador, su fallido intento de desmontar la trampa provoque la activación de la misma.

Localizar una trampa en un lugar preciso, como el pomo de una puerta o su cerradura, llevará al menos 1 asalto. Detectar una trampa en una habitación de unos cuatro por cuatro metros supondrá al menos 1 turno de tiempo (1 minuto). Un resultado positivo en la tirada revelará la trampa más simple en un objeto o en el área inspeccionada, pues es posible que existan más trampas en el lugar u objeto. En este caso, se requerirá una tirada de buscar trampas para cada posible trampa presente. El ladrón también podrá detectar trampas mágicas, pero será mucho más complicado que hacerlo con las más mundanas. En este caso, y también en el caso de trampas mecánicas complejas, el Narrador puede incrementar el nivel de desafío basándose en el nivel o dados de golpe de aquel que montó la trampa.

En cualquier caso, será necesario que el ladrón disponga de herramientas propias de su oficio para tratar de desmontar o montar trampas. Generalmente, dependiendo de su naturaleza, un ladrón tarda 1d4 asaltos en desmontar una trampa. Para montar una trampa nueva, o volver a montar una ya descargada, será necesaria una tirada de habilidad, además de los materiales y herramientas precisas. Si el ladrón vuelve a montar una trampa que antes había desmontado con éxito, disfrutará de un bonificador +5 a su tirada.

Localizar una trampa no se verá afectado por la armadura que se porte, al contrario que el proceso de montar y desmontarlas, que sí resultará penalizado.

MOVERSE EN SILENCIO (DES)

El ladrón es un individuo hábil, sigiloso, silente y metódico. Es capaz de moverse sin apenas producir ruido, tanto en el interior de edificios como al aire libre. De esta manera, nuestro aventurero podrá moverse a la mitad de su rango de movimiento normal de forma silenciosa. A mayor velocidad, el ladrón sufrirá un penalizador de -5 a la tirada. Es prácticamente imposible moverse en silencio al correr o cargar, pues implica un penalizador de -20.

Moverse en silencio solo se puede combinar con esconderse tal y como se describe en esta última habilidad. El uso de una armadura que no figure en el listado de armaduras permitidas, penalizará el uso de esta habilidad como se explica en la descripción de la clase.

HURTAR (DES)

El ladrón, usando esta habilidad, puede intentar robar algo a una víctima determinada, ya sea su bolsa de monedas, un objeto de la mochila, etc. El Narrador puede ajustar el nivel de desafío (ND) o imponer una penalización a la tirada según el nivel o dados de golpe de la víctima elegida.

Esta habilidad también permite al ladrón realizar trucos de manos. Una prueba de destreza exitosa indica que nuestro aventurero ha podido esconder o mover un pequeño objeto de tal manera que los observadores no saben exactamente qué ha pasado. Algunas de estas maniobras típicas son esconder una moneda, deslizar una carta por la manga y cosas por el estilo. Se puede aplicar una penalización (o incrementar el nivel de desafío) a la tirada si hay un observador especialmente atento a los movimientos del ladrón. Esta penalización es igual a la bonificación del atributo de sabiduría para el observador.

Esta habilidad se ve afectada por vestir armaduras no incluidas en la lista de armaduras habituales para esta clase.



MAGO

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: inteligencia (INT).

DADO DE GOLPE: d4.

ALINEAMIENTO: cualquiera.

ARMAS: bastón, daga, dardo y garrote.

ARMADURAS: ninguna.

Aquellos versados en el uso de las fuerzas arcanas, en la manipulación de la energía mágica que impregna el mundo de la Marca del Este y en su empleo ofensivo son conocidos como conjuradores, brujos, hechiceros o, más comúnmente, magos. Los magos son capaces de lanzar potentes conjuros a medida que ganan niveles y experiencia. Los magos pasan gran parte de su vida estudiando y memorizando complicadas fórmulas arcanas que transcriben en su inseparable libro de conjuros, herramienta fundamental del mago y pieza imprescindible para ejercer su arte. Debido a la movilidad y destreza que precisan para realizar los complicados gestos y movimientos que requiere el uso de la magia, los conjuradores no pueden llevar ningún tipo de armadura o escudo. En cuanto a las armas más tangibles, apenas tienen experiencia empleando pequeñas armas para defensa personal, tales como dagas, cuchillos y bastones.

Muchos magos y hechiceros de renombre han horadado las tierras de Valion, Cirinea y Ziyarid. Nombres como Fistan, Nefertiri, Karkemish, Talandar, Usher, Uztum o Malifax son ampliamente reconocidos, y algunos incluso perviven a través de sus creaciones: conjuros que pasan de mago en mago y que conservan el nombre de sus creadores a modo de reconocimiento.

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE MAGO

PUNTOS DE EXPERIENCIA	NIVEL	BA	DADOS DE GOLPE
0	1	+0	1d4
2.601	2	+1	+1d4
5.201	3	+1	+1d4
10.401	4	+1	+1d4
20.801	5	+1	+1d4
42.501	6	+2	+1d4
85.001	7	+2	+1d4
170.001	8	+2	+1d4
340.001	9	+2	+1d4
500.001	10	+3	+1d4
750.001	11	+3	+1 PG
1.000.001	12	+3	+1 PG
+250.000 por nivel	13+	-	-

HABILIDADES

CONJUROS ARCANOS

Como es sabido, los magos requieren de un libro de conjuros para anotar todos los hechizos que conocen. Pueden transcribir una gran cantidad de conjuros en su libro, aunque solo pueden lanzar al día los que sean capaces de memorizar con arreglo a su nivel de aventurero, como se recoge en la tabla de progresión de conjuros de mago. Adicionalmente, y gracias a su bonificador de inteligencia, el mago recibirá conjuros extra. Así pues, si tienen inteligencia 13-15 recibirán unconjuro extra de nivel 1. Si la puntuación de inteligencia

es de 16 o 17, también recibe un hechizo extra de nivel 2. Y si la inteligencia del mago es de 18 o 19, además de lo anterior, obtendrá un sortilegio adicional de nivel 3. Cada uno de estos conjuros se obtienen en el momento en el que el mago gana acceso a conjuros de ese nivel.

Tal y como se indica en la sección de conjuros iniciales del capítulo 8, los magos comienzan con un libro de conjuros que contendrá todos los hechizos que pueden lanzar según la tabla de progresión de conjuros de mago más dos conjuros adicionales de nivel 1 y un conjuro adicional de nivel 2. Así, un mago de primer nivel sin bonificadores por inteligencia, empezaría con 4 conjuros de nivel 0, 4 conjuros de nivel 1 y 1 conjuro de nivel 2.



JORGE
MORENO
2021

TABLA DE PROGRESIÓN DE CONJUROS DE MAGO

NIVEL	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	4	2								
2	4	3								
3	4	3	1							
4	4	3	2							
5	5	4	2	1						
6	5	4	3	2						
7	5	4	3	2	1					
8	5	4	3	3	2					
9	5	5	4	3	2	1				
10	6	5	4	3	3	2				
11	6	5	4	4	3	2	1			
12	6	5	4	4	3	3	2			
13	6	5	5	4	4	3	2	1		
14	6	6	5	4	4	3	3	2		
15	6	6	5	5	4	4	3	2	1	
16	7	6	5	5	4	4	3	3	2	
17	7	6	5	5	5	4	4	3	2	1
18	7	6	6	5	5	4	4	3	3	2
19	7	6	6	5	5	5	4	4	3	2
20	7	7	6	6	5	5	4	4	3	3

MÍSTICO

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: constitución (CON).

DADO DE GOLPE: d12.

ALINEAMIENTO: cualquiera.

ARMAS: cualquiera arma salvo arcos, ballestas y armas muy pesadas a dos manos (espada bastarda, espada a dos manos, hacha de batalla, lanza de caballería, martillo de guerra, tridente y pica).

ARMADURAS: ninguna.

El místico es un ser profundamente imbuido por la fe, disciplinado, frugal, modesto y meditabundo que consagra su vida a conseguir perfección espiritual, agudeza y equilibrio mental y físico, empleando las artes marciales para convertir

su cuerpo en un arma letal y precisa. Generalmente, estos individuos viven en comunidades monásticas aisladas, labrando incansables y orando a sus dioses, aunque de tanto en cuanto deciden abandonar los muros de sus congregaciones conventuales para buscar aventuras y aprender así las lecciones que la vida pudiera brindarles. Rara vez puede encontrarse a dos místicos en un mismo grupo de aventureros.

Si pueden elegir, los místicos prefieren el combate cuerpo a cuerpo. Algunos usan armas simples o mundanas que parecen inocuas, pero que se convierten en extensiones mortales de su cuerpo cuando se dominan. Este tipo de armas solo es otro ejemplo de la filosofía común detrás de los místicos: convertir lo que se percibe como débil e inofensivo en algo fuerte y letal. En cambio, nunca emplean armaduras o escudos, y evitan cargar con objetos voluminosos o muy pesados, ya que penalizarían su rapidez y reflejos.

Los místicos son en última instancia personas frugales, modestas y sin ambiciones terrenales, por ello, todo tesoro recolectado en el curso de sus aventuras debe ser depositado en las arcas de su congregación conventual o bien donado a la caridad o a su grupo de compañeros. Un místico no poseerá tierras o feudos, castillos o mansiones, y no admitirá prebendas ni títulos nobiliarios.

HABILIDADES

ARTES MARCIALES

El entrenamiento marcial y pericia de los místicos les permiten emplear sus puños y piernas como si de armas se tratases, siendo capaces de golpear a sus enemigos con una destreza, agilidad y potencia inusitadas. Por esta razón, sus golpes, según el nivel del místico, pueden considerarse a la altura de aquellos producidos por armas de combate, progresando según gane experiencia y ocasionando el daño que se recoge en la tabla de progresión de las habilidades del

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE MÍSTICO

PUNTOS DE EXPERIENCIA	NIVEL	BA	DADOS DE GOLPE
0	1	+0	1d12
1.751	2	+1	+1d12
4.001	3	+2	+1d12
8.501	4	+3	+1d12
20.001	5	+4	+1d12
40.001	6	+5	+1d12
80.001	7	+6	+1d12
160.001	8	+7	+1d12
325.001	9	+8	+1d12
550.001	10	+9	+1d12
750.001	11	+10	+5 PG
1.250.001	12	+11	+5 PG
+250.000 por nivel	13+	-	-

místico. Además, una vez llegue a nivel 6, nuestro místico utiliza ambos brazos y piernas con igual pericia, ganando un ataque secundario. Un místico siempre podrá decidir si sus puñetazos o patadas infligen daño normal o atenuado. Por último, los místicos obtienen un bonificador de +2 a las tiradas para agarrar, maniobra que se explica en la sección de combate sin armas.

De igual modo, el constante entrenamiento de los místicos les permite mejorar sus condiciones físicas hasta el nivel de poder desviar y esquivar los golpes, mejorando así su categoría de armadura como se recoge también en la tabla de progresión de habilidades.

TABLA DE AVANCE DE HABILIDADES DE MÍSTICO

NIVEL	CA	ATAQUE PRINCIPAL	ATAQUE SECUNDARIO	RANGO DE MOVIMIENTO
1	11	1d4	-	12 metros
2	12	1d6	-	12 metros
3	12	1d6	-	14 metros
4	13	1d8	-	14 metros
5	13	1d8	-	14 metros
6	13	1d8	1d4	16 metros
7	14	1d10	1d4	16 metros
8	14	1d10	1d4	16 metros
9	14	1d10	1d6	16 metros
10	14	1d10	1d6	18 metros
11	15	1d10	1d6	18 metros
12	15	1d10	1d6	18 metros
13+	15	1d10	1d6	18 metros

ATAQUE ATURDIDOR

Cuando nuestro místico tiene éxito con este tipo de ataque, además de ocasionar el daño normal, obliga a su objetivo a realizar una tirada de salvación de CON o quedará aturdido y por ende imposibilitado para actuar durante 1d4 asaltos. El místico podrá usar esta habilidad 1 vez al día por nivel. Además, su uso está limitado a 1 por asalto. El místico debe declarar su intención de efectuar un ataque aturdidor antes de proceder con la tirada de ataque.

CAÍDA RALENTIZADA

A nivel 4, si el místico sufre una caída y tiene una pared a menos de 3 metros, puede usar el control de su cuerpo y la superficie cercana para mitigar la caída, de forma que sufre daño como si hubiera caído desde una altura 5 metros menor. Es decir, gracias a esta habilidad, si nuestro místico se cae por un pozo de 9 metros de altura, sufrirá daño como si la caída fuera de 4 metros en lugar de los 9 reales. La reducción en altura aumenta a la par que el nivel de nuestro místico, así a nivel 6 será de 7 metros, 9 metros a nivel 9, 11 metros a nivel 13 y 13 metros a nivel 18.

CURACIÓN RÁPIDA

Una vez alcanzado el nivel 7, el cuerpo del místico puede sanar a una velocidad superior a la normal. De esta forma, cada día puede recuperar hasta 1d4+1 puntos de daño por nivel que atesore, siempre que descance y se alimente adecuadamente, duerma no menos de 12 horas y medite en un lugar tranquilo sin presiones ni estrés mental.

ENLENTECIMIENTO VITAL

A nivel 6, el control sobre su cuerpo que ejerce el místico es tan perfecto, que es capaz de ralentizar sus constantes vitales y aparentar estar muerto. Podrá mantener este estado por un número de turnos (minutos) equivalentes a su nivel.

ESQUIVAR PROYECTILES (DES)

Ya a nivel 2, nuestro místico podrá tratar de esquivar proyectiles no mágicos como flechas y similares, incluyendo lanzas y jabalinas, dardos, hachas arrojadizas, viroles, etcétera. Si uno de estos ataques impacta a nuestro místico, podrá realizar una tirada de destreza. Si la tirada tiene éxito habrá conseguido desviar el proyectil y no recibirá daño. Esto puede hacerse solo una vez por asalto mientras sea de nivel 2 al 5, dos veces por asalto entre los niveles 6 al 10, tres veces por asalto de nivel 11 a 15 y cuatro por asalto de nivel 16 al 19. Por supuesto,



JORGE
MORENO
2021

el místico deberá ser consciente del ataque para poder desviar el proyectil. Un intento de desviar una flecha o similar niega el siguiente ataque principal del místico, que se pierde. Si este posee suficiente nivel para contar con un ataque secundario, podrá realizar este último de forma normal, salvo que se haya tratado de desviar tres o más proyectiles, momento en el que el ataque secundario también se perderá.

IMPACTO LETAL

Cuando nuestro místico alcanza el nivel 10, y gracias a la experiencia acumulada, habrá desarrollado la capacidad de infligir un golpe mortal a sus enemigos. Solo podremos emplear esta técnica una vez a la semana. Para ello, el místico debe superar en nivel a su posible víctima y anunciar que usará la habilidad antes de tirar. Si tiene éxito y causa daño, su contrincante deberá realizar una tirada de salvación de CON. Si falla, la víctima muere. Al alcanzar el nivel 12, nuestro místico podrá controlar el momento exacto de la muerte, declarando tras el golpe en qué asalto posterior ocurre el fatal desenlace, y siendo su nivel actual el máximo número de asaltos que pueden transcurrir de esta forma. En este último caso, el místico puede incluso cancelar la muerte antes del asalto designado si tiene éxito en un ataque de toque.

El impacto letal no tiene efecto contra muertos vivientes o criaturas que solo pueden ser dañadas por armas mágicas o especiales, como armas de plata.

MENTE PRECLARA

A nivel 9, el místico percibe todo lo que le rodea de manera preclara, ganando un bonificador de +3 para sus tiradas de salvación contra efectos de confusión, miedo, encantamientos, ilusiones y alteraciones similares de la realidad. Este bonificador se incrementa hasta un +4 a nivel 11 y +5 a nivel 14.

MOVIMIENTO RÁPIDO

La agilidad desarrollada por los místicos les permite moverse más rápido de lo normal. La tabla de avance de habilidades del místico recoge el rango de movimiento del que es capaz por asalto sin importar su especie. Si el místico transporta una carga media o se encuentra sobrecargado, pierde esta velocidad extra y pasa a moverse según el rango de movimiento normal para su especie (aplicando cualquier modificador que indiquen las reglas habituales sobre carga).

PUÑO DE HIERRO

A nivel 3, el místico puede transferir energía espiritual a sus golpetazos. No obtendrá bonificadores para atacar o al daño, pero sus golpes se tratarán como si fueran hechos por un arma mágica +1. La energía espiritual del místico aumenta según progresan de nivel, de forma que sus golpes a nivel 5 contarán como armas mágicas +2, +3 a nivel 8, +4 a nivel 12 y +5 a partir de nivel 17.

RESISTENCIA SUPERIOR

A través del entrenamiento y el control corporal, los místicos logran una resistencia sobrenatural a las toxinas y enfermedades, así como a los efectos de parálisis o muerte. Por eso, a nivel 1, nuestro aventurero obtiene un bonificador de +1 a las tiradas de salvación contra enfermedades, venenos, parálisis, polimorfismo, petrificación y ataques mortales. La bonificación pasa a ser de +2 a nivel 3, de +3 a nivel 6, +4 a nivel 10 y de +5 a nivel 15.

PALADÍN

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: carisma (CAR).

DADO DE GOLPE: d10.

ALINEAMIENTO: legal bueno.

ARMAS: cualquiera.

ARMADURAS: cualquiera.

Los paladines son guerreros imbuidos de una fe capaz de mover montañas. Servidores de su dios, consagran todas sus energías a velar y salvaguardar los principios rectores de su deidad y la iglesia que la sustenta. Sujetos a un estricto código moral y ético, los paladines se definen por sus acciones, y sus acciones las dicta su código. Ante todo veneran la virtud, el coraje, la nobleza y el compromiso para contra el mal en todas sus formas. El código de un paladín les exige respeto a la autoridad legítima, actuar con honor, ayudar a los necesitados y castigar a los que dañan o amenazan a los inocentes.

Los paladines no pueden cometer actos impuros, malvados o cuestionables moralmente pues perderían el favor de su dios y su condición de paladines. Si así ocurre, no podrán subir de nivel ni emplear sus habilidades de clase, incluyendo el uso de su montura, salvo que consigan el perdón de su deidad patrona. Es el Narrador quien establece en cada caso los requisitos para lograr dicho perdón.

Los paladines son guerreros bien adiestrados que no sufren de restricciones a la hora de elegir armas o armaduras.

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE PALADÍN

PUNTOS DE EXPERIENCIA	NIVEL	BA	DADOS DE GOLPE
0	1	+0	1d10
2.701	2	+1	+1d10
5.501	3	+2	+1d10
12.001	4	+3	+1d10
24.001	5	+4	+1d10
48.001	6	+5	+1d10
95.001	7	+6	+1d10
180.001	8	+7	+1d10
360.001	9	+8	+1d10
700.001	10	+9	+1d10
1.000.001	11	+10	+4 PG
1.300.001	12	+11	+4 PG
+300.000 por nivel	13+	-	-

HABILIDADES

AURA DIVINA

La energía divina que desprende el paladín es capaz de crear un aura beatífica a su alrededor que le protege contra criaturas malignas, ofreciendo ante sus ataques un bonificador de +2 a la armadura y a las tiradas de salvación. El aura también impide el contacto con criaturas invocadas de alineamiento maligno. En este último caso cualquier ataque por parte de estas criaturas que implique toque fallará automáticamente. Además, dichas criaturas se verán repelidas y regularán ante el paladín.

AURA DE CORAJE

Cuando nuestro paladín alcance el nivel 6, creará en torno a su persona un aura de coraje (3 metros de radio) que imbuirá excepcionales facultades a sus compañeros y a él mismo. El paladín será inmune al miedo, incluso aquel de origen arcano, mientras sus aliados ganarán un bonificador de +4 a las tiradas de salvación contra miedo.

CASTIGAR EL MAL

Una vez al día, desde nivel 9, el paladín podrá reunir toda su fuerza de voluntad para castigar el mal. El paladín debe anunciar que usará esta habilidad antes de realizar un ataque, añadiendo su modificador de carisma a la tirada para golpear. Si consigue impactar, causará tantos puntos de daño extras como su nivel actual.



CURAR ENFERMEDAD

A primer nivel, nuestro paladín puede curar cualquier enfermedad 1 vez por semana. Esta habilidad mejora según progresa en experiencia, pues a nivel 6 podrá hacerlo dos veces por semana y a partir de nivel 12, tres veces por semana.

CURACIÓN DIVINA

Al alcanzar el nivel 12, nuestro paladín podrá sanarse a sí mismo o a un sujeto de su elección. Esta habilidad restaura todos los puntos de golpe perdidos y elimina cualquier enfermedad, veneno, tara o amputación, alteración de los sentidos, efectos de conjuros que afecten a la mente, así como pérdidas temporales de puntos de característica. Sin embargo, no restaurará niveles ni puntos de característica perdidos de manera permanente. El paladín podrá usar esta habilidad solo una vez por semana.

DETECTAR EL MAL

El paladín es capaz de detectar el mal ya desde el nivel 1, con los mismos efectos del conjuro detectar alineamiento, aunque solo podrá discernir si las criaturas u objetos son malvadas o no. Puede usar esta capacidad todas las veces al día que lo deseé, concentrándose durante 1 asalto completo y encarándose hacia una zona o blanco a no más de 20 metros.

EXPULSAR MUERTOS VIVIENTES

A partir de nivel 3, un paladín gana la habilidad de expulsar muertos vivientes como si fuese un clérigo de dos niveles menos que su nivel. Es decir, un paladín de nivel 3 puede expulsar muertos vivientes como un clérigo de nivel 1, un paladín de nivel 4 como un clérigo del 2, un paladín de nivel 5 como un clérigo del 3 y así en adelante.

MONTURA DIVINA

Al alcanzar el nivel 4, el paladín obtiene la capacidad de invocar un caballo de guerra u otra montura parecida. La deidad del paladín confiere esta gracia como recompensa por su servicio fiel. La montura es inusualmente inteligente, fuerte, leal y está consagrada al servicio del paladín en su cruzada contra el mal. Esta montura suele ser un caballo de guerra pesado (para un paladín de tamaño mediano) o un pony de guerra (para un paladín de tamaño pequeño). El Narrador es en última instancia quien decide qué montura responde a la llamada y cuáles son sus características concretas. Si la montura del paladín muere, debe pasar un año y un día antes de que se pueda llamar a una nueva.

RESISTENCIA DIVINA

Los paladines son inmunes a todo tipo de enfermedades sin importar si son de origen mágico.

SANAR CON LAS MANOS

Un paladín puede sanar 2 puntos de golpe por nivel una vez al día imponiendo sus manos. Puede hacerlo sobre sí mismo o sobre otra criatura, aunque no se le permite fraccionar esta curación entre varios objetivos.

AVENTUREROS MULTICLASE (REGLA OPCIONAL)

Como hemos visto, las clases de aventurero representan arquetipos reconocibles de la fantasía tradicional de espada y brujería. Originalmente, el juego está diseñado para que los jugadores adopten solo una clase de aventurero, pero mediante esta regla opcional, que puede aplicarse siempre que el Narrador lo considere oportuno, será posible que un aventurero adopte una segunda clase. Al igual que ocurre con las características, existiendo unas primarias y otras secundarias, seleccionaremos una de las clases como principal y la restante como secundaria. Pongamos un par de ejemplos para ilustrar esta circunstancia:

Un aventurero guerrero/ladrón es un luchador experto que, aparte, posee ciertas aptitudes como ladrón. Un aventurero mago/guerrero vendrá a representar a un conjurador experimentado que sabe manejarse bien con las armas. La clase principal siempre se lista en primer lugar, seguida de la clase secundaria, separadas por una barra diagonal.

Los pasos para crear un aventurero multiclase son los siguientes:

- Solo es posible crear un aventurero multiclase al principio, en primer nivel. No es posible ganar una segunda clase una vez empezado el juego.
- Solo es factible generar un aventurero multiclase con 2 clases, eligiendo una principal y otra secundaria. Desaconsejamos seleccionar clases que entren en conflicto por sus restricciones en los alineamientos.
- En esta misma línea, desaconsejamos escoger clases que tengan la misma característica primaria, por ejemplo, paladines y caballeros, que poseen como característica primaria el carisma (CAR).
- El aventurero debe cumplir con los requisitos de características primarias de ambas clases.
- A la hora de equipar a nuestro aventurero multiclase, siempre escogeremos la lista de armas menos restrictiva, y la lista de armaduras más restrictiva. Por ejemplo, en el caso del mago/guerrero, seleccionaremos la lista de armas del guerrero (la menos restrictiva), y la lista de armaduras del mago (la más restrictiva).
- Para determinar el dinero inicial del aventurero, calcularemos el dinero inicial prescrito en cada clase, sumaremos el resultado y lo dividiremos por 2 redondeando hacia abajo.
- Para establecer el dado de golpe de nuestro aventurero usaremos la siguiente tabla. Solo tenemos que cruzar en la misma los dados de golpe de cada una de las dos clases.

Pongamos un ejemplo del uso de esta tabla. Un guerrero/ladrón tendría como dado de golpe d8/3. El resultado de cruzar en la tabla el d10 de la clase de guerrero con el d6 de la clase de ladrón. El número tras la barra diagonal nos ofrece el número de puntos de golpe que se ganan a partir del nivel 10.

- Un aventurero multiclase avanza de nivel como si fuera un aventurero de una única clase, en concreto la de su clase principal. Su nivel vendrá determinado por el nivel disponible en su clase principal. Será este el nivel que deberemos usar cuando tengamos que resolver una tirada de salvación. El nivel de su clase secundaria siempre será la mitad del nivel de la clase principal redondeando hacia abajo. Las tiradas de habilidad dependerán del nivel de la clase que aporte la habilidad, así como las tiradas de característica asociadas. Y no se permitirá combinar habilidades de ambas clases. Por ejemplo, un guerrero/ladrón de nivel 10 realizará sus tiradas de salvación como un guerrero de nivel 10, pero las tiradas de habilidad de ladrón se realizarán como un ladrón de nivel 5. Y el aventurero no podrá combinar, por ejemplo, la habilidad de guerrero de ataque extra con la habilidad de ladrón de ataque furtivo.
- El BA (bonificador de ataque) del aventurero será el más elevado disponible.
- La progresión en puntos de experiencia necesarios para subir de nivel la obtendremos combinando las tablas de puntos de experiencia de cada clase. La de la clase principal la dejaremos tal cual, y la de la clase secundaria la dividiremos por la mitad redondeando hacia abajo. Por ejemplo, un aventurero guerrero/mago de nivel 1 necesitará los 2.000 puntos de experiencia que establece su tabla de progresión más 1.300 (la mitad de los 2.601 puntos que necesita el mago para subir a nivel 2), es decir, en total, el guerrero/mago precisaría 3.300 puntos de experiencia para subir de nivel.



TABLA DE DADO DE GOLPE PARA AVENTUREROS MULTICLASE

DADO DE GOLPE	d4	d6	d8	d10	d12
d4	d4/1	d4/1	d6/2	d6/2	d8/3
d6	d4/1	d6/2	d6/2	d8/3	d8/3
d8	d6/2	d6/2	d8/3	d8/3	d10/4
d10	d6/2	d8/3	d8/3	d10/4	d10/4
d12	d8/3	d8/3	d10/4	d10/4	d12/3

CAPÍTULO 3: ESPECIES

Una vez tengamos clara la clase que queremos para nuestro aventurero, deberemos elegir su especie. Elegir esta es una fase vital dentro del proceso de creación del aventurero, pues añadirá algunas ventajas, a la par que debilidades, coadyuvando así a definir a nuestro aventurero, insuflarle vida y carácter, determinando parte de su identidad.

Hay ocho especies bien diferenciadas: humano, elfo, elfo oscuro, enano, gномо, halfling, semielfo y semiorco. Cada una de las mismas posee un pequeño texto descriptivo, glosando las particularidades culturales y sociales de cada grupo. Además, se incluyen varios apartados que nos servirán para encuadrar y circunstanciar cada una de ellas. Por ejemplo, las lenguas propias, sus proporciones y propiedades físicas habituales (incluyendo su rango de movimiento típico), su esperanza de vida, clases de aventurero habituales, modificadores de característica y modificadores posibles a las habilidades de ciertas clases.

ELFO

CARACTERÍSTICAS PRIMARIAS: una según la clase de aventurero y una de libre elección.

MODIFICADORES A LAS CARACTERÍSTICAS: +1 a la destreza (DES), -1 a la constitución (CON).

LENGUAJES: elfo, común, enano, orco, goblin, mediano, dracónico.

TAMAÑO: mediano.

RANGO DE MOVIMIENTO: 10 metros.

ESPERANZA DE VIDA: hasta 1.500 años. Alcanzan la edad media a los 500, y la madura a los 1.000.

CLASES PREDILECTAS: bardo, caballero, druida, explorador, guerrero, ladrón y mago.

MODIFICADORES COMO EXPLORADOR: +2 a moverse en silencio, +2 a encontrar trampas.

MODIFICADORES COMO ASESINO O LADRÓN: +2 a escuchar, +2 a moverse en silencio, +2 a encontrar trampas.

Los elfos son criaturas ligadas a la naturaleza, de inquisitiva inteligencia e innegable belleza. Su aspecto físico es el de criaturas esbeltas y ligeramente similares en estatura (1,65 metros aproximadamente) a los de un humano, aunque más ligeros de peso (60 kg aproximadamente). Su aparente fragilidad es engañososa, ya que son duros como robles y ágiles como el viento. Los elfos son seres muy longevos. Poseen una inclinación natural hacia la magia, lo que les permite emplear conjuros con habilidad. Los elfos son esquivos en el trato con otras especies, y se muestran especialmente recelosos ante los enanos. En general, detestan a toda criatura maligna que dañe la naturaleza o rompa su equilibrio natural.

Existen cinco etnias élficas bien diferenciadas: altos elfos, elfos grises, elfos silvanos, elfos oscuros (malignos) y elfos acuáticos. Los elfos oscuros y los elfos acuáticos son tan diferentes al resto de sus hermanos que algunos sabios los consideran incluso especies separadas, motivo por el que



los elfos oscuros se describen en detalle en su propia sección más adelante. La etnia más extendida y aventurera es la de los altos elfos, prominentes en el bosque sagrado de Elverion, en el reino de Esmeril. Los altos elfos suelen ser de piel bronceánea, con cabello y ojos de una gran diversidad de colores. Los elfos grises y silvanos son mayoritarios en los conocidos como pueblos perdidos. Los primeros suelen ser algo más altos que el resto de sus hermanos y muestran colores más apagados, con tonos de piel pálidos y verdosos, y cabellos grises o castaño claro. Los elfos silvanos suelen ser de una estatura algo menor, con cabellos de un rubio muy vivo o incluso, en algunos pocos casos, de un fuerte pelirrojo. Sus tonos de piel suelen ser más terrosos. El pueblo de la reina Aldinael, oculto en el interior de las Frondas de los Medianos, es un posible punto de origen para aquellos aventureros que deseen pertenecer al linaje de los elfos grises o silvanos. En cualquier caso, tanto los aventureros altos elfos como los elfos grises y elfos silvanos comparten todos el mismo conjunto de habilidades raciales.



HABILIDADES

VISIÓN EN LA PENUMBRAS

Los elfos mantienen una excelente visión en entornos con poca luz; como por ejemplo, en la noche iluminada solo por la luna o las estrellas. De esta forma, pueden distinguir colores y detalles generales a algo más de 1 km y medio. Sin embargo, esta habilidad no les permite ver mejor en plena oscuridad, como por ejemplo cuando se encuentran bajo tierra.

DETECTAR PUERTAS SECRETAS (SAB)

Su fina percepción, astucia e inteligencia permiten a los elfos detectar puertas secretas o compartimientos ocultos. Siempre que pasen cerca de una, a no más de tres metros, tendrán derecho a una tirada de SAB para comprobar si la localizan. Si el elfo está buscando activamente, recibe un bonificador de +2 a la tirada.

ENTRENAMIENTO MARCIAL

Desde su infancia, los elfos son adiestrados en el uso de varias armas, por eso los aventureros élficos reciben un bonificador de +1 a la tirada de ataque con un arma de su elección de entre: un tipo de arco en particular, espada larga o espada corta.

MOVERSE EN SILENCIO (DES)

Los elfos son capaces de moverse en silencio en la naturaleza. Siempre que se muevan a una velocidad no superior a la mitad de su rango de movimiento normal, no sufrirán penalizadores a la tirada. Si intentaran moverse a más velocidad, sufrirán un penalizador de -5 a la tirada. Cargando o corriendo es prácticamente imposible moverse en silencio, ya que el penalizador es de -20.

RESISTENCIA A CONJUROS (SAB)

Los elfos son especialmente resistentes a los conjuros y habilidades especiales de encantamiento o sueño. Siempre que se vean obligados a realizar una tirada de salvación debido a las razones anteriores, reciben un bonificador de +10. Los elfos tienen derecho a esta tirada de salvación incluso ante el conjuro de dormir, que normalmente no permite tirada de salvación.

SENTIDOS AFINADOS

Los elfos pueden ver mucho mejor que un humano, más lejos y de forma más nítida. Además, poseen un oído excelente, ganando un bonificador de +2 a todas sus tiradas de característica relacionadas con escuchar.

ELFO OSCURO

CARACTERÍSTICAS PRIMARIAS: una según la clase de aventurero y una de libre elección.

MODIFICADORES A LAS CARACTERÍSTICAS: +1 a la destreza (DES), -1 a la constitución (CON).

LENGUAJES: elfo, común, enano, orco, goblin, mediano, dracónico.

TAMAÑO: mediano.

RANGO DE MOVIMIENTO: 10 metros.

ESPERANZA DE VIDA: hasta 1.500 años. Alcanzan la edad media a los 500, y la madura a los 1.000.

CLASES PREDILECTAS: asesino, clérigo, explorador, guerrero, ladrón, mago.

MODIFICADORES COMO EXPLORADOR: +2 a moverse en silencio, +2 a encontrar trampas.

MODIFICADORES COMO ASESINO O LADRÓN: +2 a escuchar, +2 a moverse en silencio, +2 a encontrar trampas.

En el mundo de *Aventuras en la Marca del Este*, los elfos oscuros o elfos de la sombra, son las criaturas humanoides más terribles y peligrosas que aventurero alguno pueda encontrarse en sus andanzas. Estos extraordinarios seres son odiados y temidos por todo Valion y Cirinea, pese a que rara vez se pueden encontrar fuera de Ziyarid, más allá de sus ciudades subterráneas, fundamentalmente la mítica Xorandor. Sea como fuere, y gracias a sus portales mágicos, pueden trasladarse a cualquier punto del mundo para sembrar el caos y la destrucción doquiera uno pueda imaginar. Por todo ello, es aconsejable que el Narrador controle con celo la creación de estos aventureros, y su idoneidad para con la campaña a desarrollar, ya que son aventureros que, dadas sus condiciones particulares, resultan muy complicados de jugar.

Los elfos oscuros miden entre 1,50 y 1,70 metros, con un peso aproximado de 60-70 kilogramos. Estas criaturas pueden llegar a vivir cientos de años, nadie sabe exactamente cuántos, pero algunos eruditos hablan de más de 1.300 años. Los elfos de la sombra son individuos taciturnos, atléticos y extremadamente agraciados, con generosas cabelleras de color blanco níveo o gris perla, aunque algunos pocos individuos poseen cabellos negros brillantes. Su piel tiende a adquirir una tonalidad grisácea apagada, pero algunos elfos oscuros pueden mostrar tonalidades verdosas oscuras o más oscuras aún, tal como el ébano. Sus ojos son grandes, almendrados en su forma, y suelen ser de color rojo, azul celeste, lila, naranja o gris. Conforme avanzan en edad, los ojos tienden a tornarse completamente blancos, y la mirada gélida de estos ojos enteramente blancos, como sudario de muerto, irradian una malevolencia más allá de este mundo.

HABILIDADES

INFRAVISIÓN

Los elfos oscuros poseen la habilidad de ver en la oscuridad (infravisión) con un alcance de 30 metros.

DETECTAR PUERTAS SECRETAS (SAB)

Su fina percepción, astucia e inteligencia permiten a los elfos oscuros detectar puertas secretas o compartimientos ocultos. Siempre que pasen cerca de una, a no más de tres metros, tendrán derecho a una tirada de SAB para comprobar si la localizan. Si el elfo está buscando activamente, recibe un bonificador de +2 a la tirada.

MOVERSE EN SILENCIO (DES)

Los elfos oscuros son capaces de moverse en silencio en entornos subterráneos. Siempre que se muevan a no más de la mitad de su rango de movimiento normal, no sufrirán penalizadores a la tirada. Si intentaran moverse a más velocidad, sufrirán un penalizador de -5 a la tirada. Cargando o corriendo es prácticamente imposible moverse en silencio, ya que el penalizador es de -20.

RESISTENCIA A CONJUROS

Los elfos oscuros muestran una extraordinaria fortaleza contra las energías arcanas, recibiendo un bonificador de +3 a sus tiradas de salvación para resistir efectos mágicos y una resistencia a conjuros (RC) de 3.

RESISTENCIA VENENOS

Los elfos oscuros son inmunes a los venenos naturales, no así a los venenos creados mediante el uso de la magia o provenientes de otros planos de existencia.

SENTIDOS AFINADOS

Los elfos oscuros pueden ver mucho mejor que un humano, más lejos y de forma más nítida. Además, poseen un oído excelente, ganando un bonificador de +2 a todas sus tiradas de característica relacionadas con escuchar.



ENANO

CARACTERÍSTICAS PRIMARIAS: una según la clase de aventurero y una de libre elección.

MODIFICADORES A LAS CARACTERÍSTICAS: -1 a la destreza (DES), +1 a la constitución (CON).

LENGUAJES: enano, común, gномо, orco, goblin, mediano, ogro, gigante, trol.

TAMAÑO: pequeño.

RANGO DE MOVIMIENTO: 6 metros.

ESPERANZA DE VIDA: hasta 550 años. Alcanzan la edad media a los 225, y la madura a los 350.

CLASES PREDILECTAS: bárbaro, bardo, clérigo, ladrón, guerrero.

MODIFICADORES COMO ASESINO O LADRÓN: +2 a encontrar trampas en el interior de construcciones.

Los enanos son vigorosos individuos, fuertes, de constitución recia y cuerpo achaparrado. Estos seres se caracterizan por su vehemente carácter –en ocasiones tosco-, arrojo y fuerte sentido del honor. Los enanos son generalmente buenos compañeros de aventuras, aunque se muestran recelosos ante los elfos por viejas rencillas del pasado. Estas criaturas moran en complejas e intrincadas galerías cavernosas bajo las montañas y colinas, donde se organizan por clanes asociados generalmente a un mineral, gema o metal en particular. Tal vez por ello su piel adopte los tonos terrosos por los que se caracterizan, así como las tupidas barbas que lucen en sus rostros de rasgos duros. Una creencia muy extendida por todo Valion establece que los enanos de un mismo clan suelen presentar en piel, cabello u ojos, colores relacionados con el elemento asociado a dicho clan. Aunque un enano enfrentado a tal idea solo emitirá un bufido desdenoso. Claro que, por otro lado, esa suele ser su respuesta habitual ante las ideas expresadas por alguien de otra especie.

El ancestral reino subterráneo de Moru, cuyo nombre honra al gran dios enano Marvol Moru, y la villa defensiva aledaña de Myrthis, son los emplazamientos más importantes de la especie enana en Valion. Debido a la frecuente interacción con otras especies subterráneas como goblins, ogros, gnomos u orcos, los enanos pueden comunicarse a un nivel básico con estas criaturas.

HABILIDADES

AFINIDAD CON LA PIEDRA (SAB)

Debido a su hábito de vivir en complejos subterráneos construidos en piedra, así como en sistemas cavernosos y grutas, los enanos son capaces de detectar elementos inusuales o únicos sobre piedra o roca. Esto incluye nuevas construcciones, alteraciones, paredes corredizas, superficies rocosas inseguras, techos inestables y puertas secretas o trampas construidas o dispuestas sobre piedra. Un enano a menos de 3 metros de uno de estos elementos puede, tras una tirada de sabiduría con +2, identificarlo como si lo estuviera buscando activamente. Si el aventurero ya estaba buscando de forma activa, la bonificación a la tirada pasa a ser de +4. Una tirada de sabiduría (SAB) con éxito al estudiar un objeto de piedra o metal, puede revelar –a discreción del Narrador– información adicional como qué especie lo creó, su antigüedad aproximada y, si corresponde, su valor estimado.

AGALLAS

Los enanos son seres de gran determinación y arrestos, obstinados a su manera, valientes y decididos, por todo ello reciben un bonificador de +2 a sus tiradas de salvación contra miedo.

DESCONFIANZA HACIA LOS ELFOS

Siglos de disputas y malentendidos han generado una más que palpable desconfianza entre elfos y enanos. Los enanos consideran a los elfos como individuos egoístas y arteros, poco leales en la batalla y los negocios. Por ello, los enanos sufren un penalizador de -2 a las tiradas de CAR cuando traten con elfos con los que no tengan una relación estrecha.

ENEMISTAD ANCESTRAL

Los enanos han luchado durante generaciones contra goblins y orcos por el control de sus cavernas y ciudades subterráneas. Por ello han desarrollado un odio inveterado hacia estas criaturas. Siempre que se enfrenten a ellas, obtendrán un +1 a sus tiradas de ataque. Y también por este motivo, los enanos recelan mucho de los semiorecos, a los que ven como criaturas despreciables. Por ello, los enanos sufren un penalizador de -4 a las tiradas de CAR cuando traten con goblins, orcos o semiorecos con los que no tengan una relación muy estrecha.

INFRAVISIÓN

Los enanos poseen la habilidad de ver en la oscuridad (infravisión) con un alcance de 35 metros.

RESISTENCIA A LA MAGIA ARCANA

Los enanos son seres de férrea voluntad, especialmente frente a la magia, como queda reflejado en sus tiradas de salvación contra conjuros, para las que reciben un bonificador de +3.



RESISTENCIA A LOS VENENOS (CON)

Debido a su reciedumbre y fortaleza, los enanos se muestran especialmente resistentes a los venenos de cualquier naturaleza, recibiendo un bonificador de +2 a sus tiradas de salvación por este motivo.

SENTIDO SUBTERRÁNEO

Las profundidades de la tierra son el hogar natural de los enanos. Por ello, pueden sentir de forma natural a qué profundidad aproximada se encuentran, así como orientarse con la misma facilidad.

TÉCNICAS DEFENSIVAS

Desarrolladas en los tiempos de la gran Guerra del Farallón de los Gigantes, los enanos cuentan con técnicas especiales de lucha contra gigantes y ogros. Combinado con su pequeño tamaño, estas técnicas permiten que los enanos cuenten con una bonificación de +4 a su clase de armadura (CA) al enfrentarse a tales criaturas.

GNOMO

CARACTERÍSTICAS PRIMARIAS: una según la clase de aventurero y una de libre elección.

MODIFICADORES A LAS CARACTERÍSTICAS: +1 a la inteligencia (INT), -1 a la fuerza (FUE).

LENGUAJES: gномо, comúн, enano, elfo, halfling, kobold y goblin.

TAMAÑO: pequeño.

RANGO DE MOVIMIENTO: 6 metros.

ESPERANZA DE VIDA: hasta 350 años. Alcanzan la edad media a los 175, y la madura a los 260.

CLASES PREDILECTAS: bardo, druida, ilusionista y ladrón.

MODIFICADORES COMO ASESINO O LADRÓN: +3 a escuchar.

Los gnomos son parientes lejanos de los enanos, aunque son más bajos que sus primos (máximo 1,20 metros). La esperanza de vida de estas criaturas ronda los 300 años. Los gnomos son seres vivaces, despiertos, inteligentes y curiosos. Sienten gran atracción hacia los artíludios y cachivaches, así como también hacia las gemas y joyas. Los gnomos prefieren vivir en zonas de colinas rocosas, onduladas, y a poder ser boscosas. En estas lomas y quebradas suelen construir sus madrigueras. Se llevan muy bien con los enanos y halflings, y odian a los trasgos y kobolds. Todo gnomo conocerá, amén de su lengua natal y el común, el idioma de los enanos y los halflings, y ocasionalmente el de los goblins y kobolds.

Los gnomos son una especie escasa, de reducida natalidad y con pocas comunidades conocidas. En el continente de Vallen se les puede encontrar viviendo junto a los halflings de las Fondas de los Medianos, y también junto a los enanos de la villa de Myrthis. Los menos atentos suelen confundirlos con sus primos los enanos, pese a que los gnomos presentan una falta de vello facial y un tono de piel oliva que rara vez se puede observar en sus primos. Unos pocos eruditos sostienen que en verdad los gnomos estarían más emparentados con los elfos que con los enanos, como demostraría la afinidad de ambas especies por la naturaleza. Incluso llegan a afirmar que las comunidades más extensas de esta especie se encontrarían junto a los pueblos perdidos élficos, siendo mucho más numerosos de lo que todos piensan.

HABILIDADES

AFINIDAD ANIMAL

Los gnomos pueden comunicarse con tejones, hurones, topos y otros pequeños mamíferos que moran habitualmente en madrigueras o en grutas. En ocasiones, alguno de estos animales puede convertirse en animal de compañía del gnomo, a discreción del Narrador. La comunicación entre los gnomos y estas criaturas es telepática, y la información recibida es muy básica.

AFINIDAD MÁGICA

Los gnomos son especialmente proclives a la magia, y con el paso de las generaciones han desarrollado una habilidad natural para lanzar algunos hechizos de pequeño nivel a voluntad. Por ello pueden lanzar los siguientes conjuros una vez al día como si fueran ilusionistas de nivel 1: prestidigitación, luces danzantes y sonido fantasma. Estos conjuros se añaden a cualquier otro conjuro que obtengan debido a su clase de aventurero.

ENEMISTAD ANCESTRAL

Los gnomos han batallado durante generaciones contra goblins y kobolds por el control de sus madrigueras, colinas, cañadas y quebradas. Por ello conocen bien sus puntos débiles y saben cómo aprovecharlos, aplicando un +1 a sus tiradas de ataque al intentar golpear a un goblin o un kobold.

INFRAVISIÓN

Debido a que los gnomos habitan en grutas y madrigueras, han desarrollado la habilidad de ver en la oscuridad (infravisión 18 metros).



Oído excepcional

Los gnomos han desarrollado un fabuloso oído, y son capaces de captar hasta el más leve murmullo con nitidez. Reciben por ello un bonificador de +3 a sus tiradas para escuchar.

HALFLING

CARACTERÍSTICAS PRIMARIAS: una según la clase de aventurero y una de libre elección.

MODIFICADORES A LAS CARACTERÍSTICAS: +1 a la destreza (DES), -1 a la fuerza (FUE).

LENGUAJES: halfling, común, enano, gномо, elfo, goblin.

TAMAÑO: pequeño.

RANGO DE MOVIMIENTO: 6 metros.

ESPERANZA DE VIDA: hasta 100 años. Alcanzan la edad media a los 50, y la madura a los 75.

CLASES PREDILECTAS: bardo, clérigo, druida, explorador, guerrero, ladrón.

MODIFICADORES COMO EXPLORADOR: +2 a camuflaje, +2 a moverse en silencio.

MODIFICADORES COMO ASESINO O LADRÓN: +2 a moverse en silencio, +2 a esconderse.

Los halflings, llamados popularmente medianos, son criaturas robustas de escaso tamaño (unos 30 kg y 1 metro de altura aproximadamente), casi la mitad que un humano de complexión y altura normales. De hecho, se parecen mucho a los humanos en cuanto a físico se refiere. Los halflings son criaturas apacibles y hogareñas, pero observadoras y muy perceptivas, dotadas de una inherente curiosidad y un coraje natural que los convierte en compañeros muy valiosos. Por lo general, los halflings son criaturas honestas, trabajadoras, abnegadas, de vida sencilla y apacible, aunque en situaciones de riesgo pueden demostrar un valor impropio de su tamaño.

Muchos piensan que los halflings están emparentados con los humanos, aunque los hay que defienden una relación más estrecha con los elfos. La verdad es que es una especie bastante desconocida que no suele despertar el interés de los estudiosos. Existen tres etnias principales de halflings: los sagaces, los recios y los grandotes. Los sagaces son los más numerosos, la etnia prominente en las Frondas de los Medianos, considerado el hogar ancestral de esta especie en el continente de Valion. Las tres etnias presentan gran variedad de tonos de piel, cabello y ojos. Sin embargo, los grandotes suelen ser más altos que sus hermanos, pudiendo alcanzar hasta los 1,20 metros de altura, y los recios suelen ser más fornidos y desarrollan más vello facial, por lo que se especula con la idea de que tengan algo de sangre enana.

En cualquier caso, los aventureros de cualquiera de las tres etnias disponen de las mismas habilidades.

HABILIDADES

OSADÍA

Los halflings son criaturas despiertas, inteligentes y dotadas de una curiosidad innata, que combinada con su buena disposición, coraje natural y atrevimiento, les hace parecer casi inmunes al miedo. Es por ello que reciben un bonificador de +2 a sus tiradas de salvación contra miedo.

ESCONDERSE (DES)

Cuando nuestro mediano emplee con éxito esta habilidad, logrará esconderse de tal manera que pasará inadvertido. Es más,

podrá incluso intentar moverse y permanecer oculto, aunque sufrirá una penalización de -5 a su tirada de destreza (DES) y deberá desplazarse a no más de la mitad de su rango de movimiento normal. Si desea desplazarse a más velocidad, el penalizador se incrementa a -10. Es imposible permanecer escondido si necesita desplazarse a más de su rango de movimiento normal. De todos modos, el mediano no podrá esconderse si está siendo observado. Si el sujeto que lo está vigilando dejara de observarlo momentáneamente, el halfling podría tratar de esconderse, siempre que hubiera un lugar donde hacerlo, según las circunstancias, con un penalizador de -10 ya que el mediano debe actuar con mucha premura. Obviamente, nuestro aventurero no podrá esconderse si no hay un lugar físicamente viable donde hacerlo. Un halfling puede esconderse perfectamente aprovechando la oscuridad o incluso lugares en penumbra.

MOVERSE EN SILENCIO (DES)

Los halflings son muy hábiles a la hora de moverse en silencio. Siempre que se muevan a no más de la mitad de su rango de movimiento normal, no sufrirán penalizadores a la tirada. Si intentan moverse en silencio a más velocidad, sufrirán un penalizador de -5 a la tirada. Es prácticamente imposible moverse en silencio cuando se corre o se carga al combate, casos en los que el penalizador asciende a -20.

VISIÓN EN LA PENUMBRAS

Los halflings, con sus ojos grandes y penetrantes, pueden ver en la noche iluminada por la luna o las estrellas como un ser humano ve al ocaso. Conservan la capacidad de distinguir colores y detalles generales, aunque lo perciben todo como sombras. Sin embargo, esta habilidad no les permite ver mejor en plena oscuridad, como por ejemplo cuando se encuentran bajo tierra.



VITALIDAD

Su alegría y corazón dotan a los halflings de una vitalidad notable, que se traduce en una resistencia física destacable, recibiendo un bonificador +1 a sus tiradas de salvación de CON.

HUMANO

CARACTERÍSTICAS PRIMARIAS: una según la clase de aventurero y dos de libre elección.

MODIFICADORES A LAS CARACTERÍSTICAS: ninguno.

LENGUAJES: común y un lenguaje regional según el reino o zona de procedencia del aventurero (esto último a criterio del Narrador).

TAMAÑO: mediano.

RANGO DE MOVIMIENTO: 10 metros.

ESPERANZA DE VIDA: hasta 70 años. Alcanzan la edad media a los 35, y la madura a los 53.

CLASES PREDILECTAS: todas.

Los humanos pertenecen a una de las especies naturales más versátiles y avanzadas, gozando de una diversidad racial envidiable. Se pueden encontrar grupos organizados de humanos allende uno viaje, perfectamente aclimatados a los más variados entornos naturales, desarrollando su rica cultura y folclore propios, siempre guerreando por el control del territorio y sus recursos contra otros grupos humanos u otras especies. Por todo ello es posible encontrar humanos por todo Valion. Cirinea e incluso Ziyarid.

SEMIELFO

CARACTERÍSTICAS PRIMARIAS: una según la clase de aventurero y una de libre elección.

MODIFICADORES A LAS CARACTERÍSTICAS: +1 a la destreza (DES), -1 a la constitución (CON).

LENGUAJES: común, elfo, mediano y enano. A discreción del Narrador también pueden disponer de un lenguaje humano regional dependiendo del trasfondo y orígenes del aventurero.

TAMAÑO: mediano.

RANGO DE MOVIMIENTO: 10 metros.

ESPERANZA DE VIDA: hasta 200 años. Alcanzan la edad media a los 100, y la madura a los 150.

CLASES PREDILECTAS: todas.

MODIFICADORES COMO EXPLORADOR: +2 moverse en silencio, +2 encontrar trampas.

MODIFICADORES COMO ASESINO O LADRÓN: +2 a escuchar, +2 moverse en silencio, +2 encontrar trampas.

De todas las especies presentes en el mundo de la Marca, salvando quizás a los infames elfos oscuros y a los semiorcos, son los semielfos los más singulares por su rareza. Y no es de extrañar, ya que es de sobra conocida la aversión de los elfos por las otras especies, a las que normalmente tienen por inferiores y poco agraciadas. Pero de tanto en cuando, de manera inopinada, surge el amor entre dos individuos de especie humana y élfica, y es este tan fuerte y puro, que da por fruto un retoño, mitad humano, mitad elfo, de singular presencia, regalo del mismo Valion. Al crecer, estos individuos pueden llegar a pesar entre los 60-70 kilos y medir 1,70 metros aproximadamente. Generalmente, los semielfos son seres agraciados, ágiles, delgados, fibrosos, rebosantes de energía. Gustan de vivir al aire libre, en contacto con la naturaleza, y aborrecen a los trasgos.

Los elfos oscuros odian a muerte a los semielfos, por considerarlos híbridos malditos que malograron una herencia racial ancestral mezclándose con los inferiores humanos. Igualmente, los elfos recelan de estos individuos, así como los humanos. Podría decirse en propiedad, que los semielfos son vistos con suspicacia por una y otra especie.

HABILIDADES

DETECTAR PUERTAS SECRETAS (SAB)

Su fina percepción, astucia e inteligencia les permiten detectar puertas secretas o compartimientos ocultos. Siempre que pasen cerca de una, a no más de tres metros, tendrán derecho a una tirada de SAB para averiguar si consiguen localizar la misma. Si el semielfo busca activamente, recibe un bonificador de +1 a la tirada.

EMPATÍA

La azarosa vida de los semielfos les permite empatizar con los demás con suma facilidad, lo que se refleja en un bonificador de +2 en cualquier tirada de carisma relacionada con el trato con los demás.

MOVERSE EN SILENCIO (DES)

Los semielfos son capaces de moverse en silencio en la naturaleza. Siempre que se muevan a no más de la mitad de su rango de movimiento normal, no sufrirán penalizadores a la tirada. Si intentaran moverse en silencio a más velocidad, sufrirán un penalizador de -5 a la tirada. Moverse en silencio al correr o cargar es prácticamente imposible, pues el penalizador aumenta a -20.



RESISTENCIA A CONJUROS (SAB)

Gracias a su fortaleza y conexión con la naturaleza, los semielfos son resistentes a los conjuros de tipo encantamiento y dormir, recibiendo un bonificador de +4 a sus tiradas de salvación por sabiduría (SAB).

SENTIDOS AFINADOS

Los semielfos pueden ver mucho mejor que un humano en cualquier circunstancia, más lejos y de forma más nítida. A todos los efectos, la vista de un semielfo es el doble de buena que la de un humano normal. Además, poseen un oído excelente, ganando un bonificador de +2 a cualquier tirada relacionada con escuchar.

SEMIORCO

CARACTERÍSTICAS PRIMARIAS: una según la clase de aventurero y una de libre elección.

MODIFICADORES A LAS CARACTERÍSTICAS: +1 a la fuerza (FUE), +1 a la constitución (CON), -2 en carisma (CAR).

LENGUAJES: común, orco, goblin. A discreción del Narrador también pueden disponer de un lenguaje humano regional dependiendo del trasfondo y orígenes del aventurero.

TAMAÑO: mediano.

RANGO DE MOVIMIENTO: 10 metros.

ESPERANZA DE VIDA: hasta 60 años. Alcanzan la edad media a los 30, y la madura a los 45.

CLASES PREDILECTAS: asesino, bárbaro, clérigo, explorador, guerrero, ladrón.

MODIFICADORES COMO EXPLORADOR: +2 a rastrear.

Muy rara vez, gracias a los dioses, y por avatares infaustos y terribles acontecimientos, nace una de estas criaturas, fruto de la unión del orco y el hombre. Aunque también corren rumores de experimentos a cargo de magos desequilibrados que buscan guardaespaldas eficientes en músculo y con el entendimiento justo para seguir órdenes sin cuestionarlas. Sea cual sea el origen de estos seres atribulados, son de común rechazados por las dos comunidades con las que comparten rasgos. De ahí que, la inmensa mayoría de los mismos, elija la vida errante del aventurero.

Los semiorcos, debido a su sangre híbrida, son de constitución más recia que los humanos, musculosos, altos y robustos, aunque algo desgarbados y de rasgos terribles, destacando sus mandíbulas prominentes, pómulos marcados y sienes despejadas y angulosas. Suelen pesar entre 90 y 120 kilos y medir algo más de 1,80, pudiendo llegar a los dos metros de altura con facilidad. Su piel suele adquirir una tonalidad tostada y los ojos son oscuros como la brecha caliente. El cabello y vello corporal de un semiorco es paradozco y grueso.

HABILIDADES

INFRAVISIÓN

Su ascendencia orca permite que los semiorcos posean la habilidad de ver en la oscuridad (infravisión 18 metros).

INSTINTO DE SUPERVIVENCIA

Los semiorcos aprenden a defenderse desde muy temprano, pues es la única forma de sobrevivir en un mundo que los denuestra. Por ello, ganan un +1 a su clase de armadura

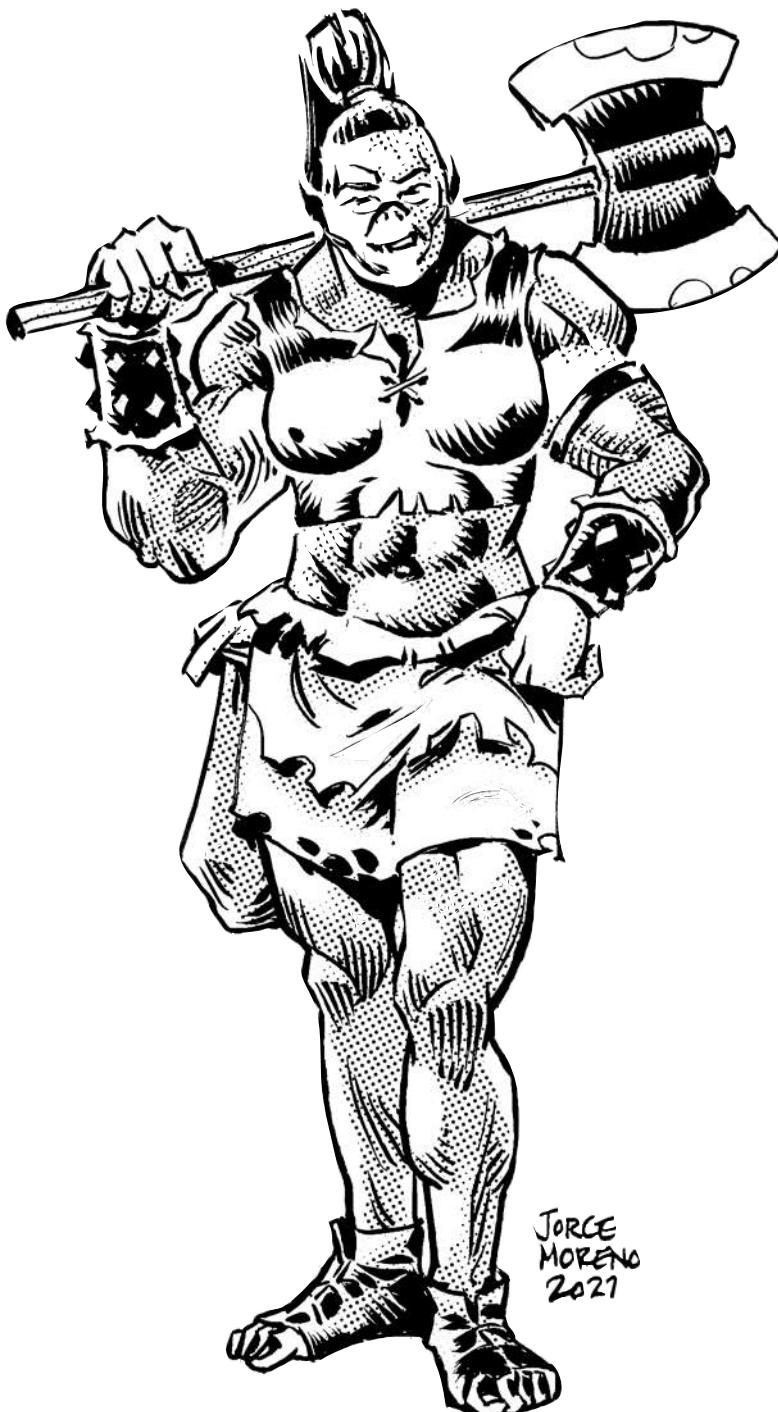
(CA) siempre que no vistan una armadura. Esta habilidad se puede combinar con otros modificadores provenientes de escudos, anillos mágicos, túnicas y otros objetos similares que no cuenten como armadura convencional.

OLFATO DESARROLLADO

Los semiorcos poseen un olfato muy aguzado, pudiendo detectar e identificar olores en unos 10 metros a la redonda, o a más de 30 si el viento es propicio y sopla en dirección a nuestro semiorco. Esta habilidad le permite incluso identificar, si ha tenido la oportunidad de habituarse a su olor, a una persona o criatura en concreto.

RESISTENCIA A LAS ENFERMEDADES

Los semiorcos poseen una notable resistencia a las enfermedades, recibiendo un bonificador de +2 a sus tiradas de salvación por este motivo.



JORGE
MORENO
2021

CAPÍTULO 4: DETALLES FINALES

Una vez elegida la clase para nuestro aventurero y su especie, y anotadas nuestras habilidades, nivel y BA iniciales en nuestra hoja de aventurero, es momento de calcular y establecer el resto de rasgos que terminarán por darle forma: sus puntos de golpe iniciales, su clase de armadura, su alineamiento, religión o dinero inicial.

APARIENCIA Y TRASFONDO

Es importante dotar a nuestro aventurero de un nombre por el cual será conocido, así como consensuar con el Narrador una pequeña historia de trasfondo personal antes de empezar su vida de aventuras: lugar de nacimiento, cualquier oficio al que se dedicara en su juventud, razón por la que eligió la vida del aventurero y su clase actual, etc.

También es un buen momento para, aprovechando la descripción de la especie elegida, establecer una somera descripción de su fisonomía (color de pelo, piel, ojos, estatura, etc.), así como su edad actual.

ALINEAMIENTO

El alineamiento representa a grandes rasgos el esquema ético de nuestro aventurero y su visión del mundo. ¿Interpretaremos a un aventurero altruista o egoísta, caótico o fiel seguidor de las normas? El alineamiento es una guía ética que puede utilizarse para establecer las motivaciones de aventureros, ANJ y monstruos por igual.

Hay nueve alineamientos básicos entre los que escoger, fruto de combinar la eterna dicotomía entre la ley y el caos, el bien y el mal. Sin embargo, el significado exacto de cada alineamiento deja mucho espacio para la interpretación. Un caballero atado por una promesa inquebrantable, que solo desea acabar con el mal en la tierra, podría ser un buen ejemplo de un aventurero legal bueno (LB). Una maga que se dedicase a recopilar magia arcana antigua para crear una biblioteca en beneficio de todos, también podría ser legal buena (LB). Un ladrón caótico malvado (CM) puede ser un bandido que roba a quien quiera y donde pueda siguiendo únicamente lo que dictan sus impulsos, o una clériga dedicada a la destrucción sin sentido de los logros del hombre. Como puede verse, cada una de las nueve categorías que se describen a continuación permiten una gran variedad de motivaciones y comportamientos.



LEGAL BUENO (LB): los aventureros legales buenos respetan la ley y el orden, esforzándose por actuar siempre en beneficio de la sociedad y sus congéneres, valorando así la verdad, el honor, la bondad y la justicia. Solo dentro de un sistema de reglas ordenado y predecible se puede lograr la justicia, equidad y bienestar para el pueblo.

LEGAL NEUTRAL (LN): un aventurero regido por este alineamiento priorizará la ley por encima de todas las cosas, incluso si el ordenamiento vigente resultara injusto en algunos casos, o moralmente reprochable. Para los aventureros legales neutrales, la ley, las tradiciones, el folclor o las normas consuetudinarias están por encima de consideraciones morales, y actúan en consecuencia.

LEGAL MALVADO (LM): estos aventureros valoran la ley y las normas, sobre todo si es para su propio beneficio. Si bien respetan las tradiciones, no se detendrán ante nada para conseguir sus propósitos, subvirtiendo la justicia para ahormarla a su voluntad y capricho, sin importar cuánto daño puedan causar en el camino. Un tirano dictador es el ejemplo palmario de un aventurero legal malvado.

NEUTRAL BUENO (NB): los aventureros que escogen este camino valoran el bienestar de los otros por encima del seguimiento ciego de cualquier tradición o sistema de leyes. Obran siempre buscando la justicia, incluso si eso implica romper una norma que consideran abusiva o improcedente.

NEUTRAL (N): Los aventureros que decidan ser neutrales están convencidos de la necesidad de equilibrio entre el bien y el mal. Por ello, según el caso, pueden cometer actos malvados o benignos. Para que se entienda perfectamente: estos aventureros suelen ser fieles a la popular máxima de que el fin justifica los medios. Un buen ejemplo de ello pueden ser los ladrones de un grupo de aventureros, capaces de robar un objeto al burgomaestre y de morir salvando de una trampa a un compañero.

NEUTRAL MALVADO (NM): estos aventureros siempre obrarán en su beneficio, de forma muy egoísta, ignorando la ley si esta les resulta poco útil para con sus propósitos, o abrazándola si así consiguen alcanzar sus metas, pasando por encima de quien haga falta.

CAÓTICO BUENO (CB): los aventureros caóticos buenos son espíritus libres, rebeldes a su manera, que obran según los dictados de su conciencia, que emplazan por encima de cualquier ley escrita, tratándose de individuos clementes y magnánimos.

CAÓTICO NEUTRAL (CN): los caóticos neutrales valoran su libertad por encima de todas las cosas, haciendo aquello que se les antoja, cuando les place, sin importarles un ardite lo que piensen los demás o el daño que puedan causar.

CAÓTICO MALVADO (CM): Los aventureros de este alineamiento son malvados en su fuero interno, egoístas, anteponiendo su propio interés y beneficio a todo lo demás, y dejándose llevar por sus instintos más bajos. Estos individuos no repararán en nada para llevar a cabo sus planes, dominados por el odio, la ira, la desafeción, el desapego y la rabia. No se puede confiar en ellos. Por encima de todo creen que es preciso aprovechar las oportunidades que se les planteen, pues son de la opinión de que solo importa el ahora, no existiendo un orden establecido para las cosas. Un mago nigromante obsesionado con matar a todas las criaturas vivas es el perfecto ejemplo de este alineamiento.

ELEGIR UNA DEIDAD

Para definir un poco más a nuestro aventurero, resultará útil elegir una deidad o panteón a la que recurre (o incluso maldice) en momentos de necesidad. Una deidad agrega una profundidad que no se puede capturar de ninguna otra manera. Siempre que Marius se apresta al combate, invoca a Velex para que le sonría y le bendiga, y si no, para que guarde su alma si cae en la lucha. Es un detalle simple, pero que contribuye a alimentar el ambiente de fantasía típico de los juegos de espada y brujería. Sin mencionar que las deidades son los patrones por excelencia de clérigos, druidas y paladines.

Los jugadores deben consultar con el Narrador las deidades disponibles en su campaña. En cualquier caso, la ambientación de la Marca, la cual se introduce en el capítulo 12, es rica en panteones y deidades. Dicha ambientación se presenta de forma profusa en el *Gazetteer de la Marca del Este*, aunque se dan a continuación algunas pinceladas a modo de ejemplo.

Casi todas las especies cuentan con su propio panteón, cuando no cuentan con varios, como ocurre con las naciones humanas más poderosas del mundo. Sin embargo, existen tres poderes celestiales primordiales, reconocidos de forma universal. Estas tres entidades representan diversos aspectos: Valion y su esposa Aneirin son uno y al mismo tiempo dos. Son la deidad principal de elfos, gnomos y halflings, son el astro solar y la luna, y representan todo lo bueno que es, ha sido y será. La diosa Penumbra encarna la oscuridad y todo lo malvado que medra amparado en las sombras. Y Silas el indiferente es el tenue destello crepuscular que separa el amanecer luminoso de Valion Aneirin y el oscuro anochecer de Penumbra.

Un gesto común en todo el mundo, desde los puertos de Endo a los salones de Moru, es colocar tres dedos de la mano derecha sobre el corazón en señal de respeto a los tres dioses primigenios y saludo de cortesía, equilibrio y paz. Este gesto se respeta en todo Valion y Cirinea, salvo en el caso de los elfos oscuros, que lo consideran un grave insulto.

Los humanos de Reino Bosque también honran, entre otros, a Velex, el señor de la guerra y el deber; Taranis, el señor del trueno y la tormenta; Orión, el señor de los cielos; Nébula, la diosa de la magia o Legis, el señor del comercio y el conocimiento. En cambio, en Visirtán, es Isthar, la inamovible estrella que marca el este, la única diosa en su panteón. En el norte, los belicosos habitantes de Ungoloz prefieren a Soltar, el señor de la guerra, y también a Zamordax, señora de la venganza. Por último, Marvol Moru, el padre que todo lo ve y todo lo sabe, es quien recibe los mayores honores entre los enanos.

PUNTOS DE GOLPE Y DADOS DE GOLPE

Los puntos de golpe (PG) nos indican la cantidad de daño máximo que pueden recibir los aventureros o monstruos antes de caer inconscientes y morir. Cuando vea sus puntos de golpe reducidos a 0, la criatura en cuestión estará inconsciente, cuando sus PG lleguen a -10 o menos morirá.

Para conocer los puntos de golpe con los que empieza nuestro aventurero a primer nivel, hay que lanzar el número de dados que viene indicado bajo el epígrafe dados de golpe (DG) de nuestra clase de aventurero y sumarle el modificador de constitución (CON). Sucesivamente, a cada nueva subida de nivel, se volverá a tirar el dado sumando el resultado acumulado al total de puntos de golpe. Por ejemplo, el guerrero de José Luis tiene 1d10 dados de golpe a primer nivel. Lanza el dado y el resultado es un 6. Como su aventurero tiene una constitución (CON) de 13, al 6 le añadirá un +1 quedando con un total de 7 puntos de golpe para empezar su andadura. Cuando vuelva a subir de nivel, José Luis deberá sumar a ese 7 (el total de sus puntos de golpe completos) el resultado de una nueva tirada de 1d10 más su bonificador de constitución (CON) que, como hemos visto, es un +1. Veremos en más detalle el tema de los puntos de golpe en el capítulo sobre el combate.

CLASE DE ARMADURA (CA)

La clase de armadura, o CA, nos indica lo difícil que resulta golpear con éxito a nuestro aventurero, a un ANJ o a un monstruo durante un combate. La clase de armadura base de cualquier criatura sin armadura, escudo, objetos mágicos de defensa o habilidades especiales, es de 10 más nuestro modificador de destreza (DES).

Cualquier elemento de protección con el que se equipe un aventurero le proporciona un modificador que debe sumarse a su clase de armadura base. Cuanto más alto sea el valor final de CA, más difícil será golpearle. En el capítulo dedicado al equipo encontraremos un amplio surtido de armaduras, yelmos y escudos, con sus correspondientes modificadores de CA.

Pongamos un ejemplo sencillo para aprender cómo establecer la CA de nuestro aventurero. Adrya, la guerrera de Laura, tiene una destreza (DES) de 17, lo que le otorga un modificador a la CA de +2. Además, viste con una armadura de cota de mallas que otorga una CA de +4. Por lo tanto, la CA final Adrya será de 16 ($10+4+2=16$).

En el capítulo dedicado al combate se proporcionan más detalles sobre la clase de armadura.

DINERO INICIAL

Para completar a nuestro aventurero será necesario dotarlo de un equipo acorde a sus necesidades. Puedes ver una lista con todo el equipo básico disponible en el Capítulo 5: Equipo. Cada aventurero comienza el juego con las monedas de oro que establece la siguiente tabla, que podremos gastar para comprar equipo, armadura y armas. Todo el equipo adquirido, así como cualquier dinero restante, deberá anotarse en la hoja de aventurero.

HABILIDADES SECUNDARIAS

Si el Narrador utiliza la regla opcional sobre habilidades secundarias (explicada en el capítulo 7), cada aventurero debería elegir una habilidad secundaria que refleje sus andanzas previas a la vida como aventurero. Una profesión, labor o estudios de juventud.



TABLA DE DINERO INICIAL

CLASE DE AVENTURERO	RANGO DE DINERO	TIRADA
Explorador, Guerrero	30-240 monedas de oro	3d8 x 10 monedas de oro
Asesino, Bardo, Ladrón,	30-120 monedas de oro	3d4 x 10 monedas de oro
Bárbaro, Místico	20-80 monedas de oro	2d4 x 10 monedas de oro
Ilusionista, Mago	10-100 monedas de oro	1d10 x 10 monedas de oro
Clérigo, Druida	20-200 monedas de oro	2d10 x 10 monedas de oro
Caballero, Paladín	60-240 monedas de oro	6d4 x 10 monedas de oro

CAPÍTULO 5: EQUIPO

En este capítulo se enumeran docenas de objetos y artefactos con los que los jugadores podrán pertrechar a sus aventureros, indicado en cada caso, su precio. La moneda más común en *Crónicas de la Marca del Este* es la moneda de oro (mo). Una moneda de oro equivale a 2 monedas de electro (me), o a 10 monedas de plata (mp). Cada moneda de plata equivale a 10 de cobre (mc), tal como podemos ver en la tabla de equivalencia monetaria. Ocasionalmente, los aventureros encontrarán monedas de platino (mpt), muy raras, que equivalen cada una a 10 monedas de oro.

TABLA DE EQUIVALENCIA MONETARIA

MONEDAS	COBRE	PLATA	ELECTRO	ORO	PLATINO
Cobre (mc)	1	1/10	1/50	1/100	1/1.000
Plata (mp)	10	1	1/5	1/5	1/100
Electro (me)	50	5	1	1/2	1/20
Oro (mo)	100	10	2	1	1/10
Platino (mpt)	1.000	100	20	10	1

Los precios para los diferentes objetos se han fijado teniendo en cuenta la ambientación por defecto de *Crónicas de la Marca del Este*, y dentro de esta, la zona más habitual de juego (Valion occidental). Los jugadores harán bien en consultar siempre los precios con el Narrador, pues este puede establecer otros valores en caso de jugar en otra ambientación o en otra localización dentro del mundo de la Marca del Este.

EFEKTOS DE LA CARGA

Tan importante como conseguir un grupo equilibrado de aventureros, es disponer del equipo necesario, incluyendo armas y pertrechos, así como comida y bebida. Sin embargo, nuestros aventureros no pueden simplemente llevar consigo todo lo que deseen, deben tener cuidado de no sobrepasar sus límites o sus habilidades se verán mermadas.

Los aventureros dependen principalmente de su característica de fuerza (FUE) para determinar cuánta carga pueden transportar. El límite de carga (LC) de un aventurero se calcula de la siguiente manera:

1. El valor base es igual a la puntuación de fuerza (FUE) del aventurero.
2. Si el aventurero tiene la característica de fuerza (FUE) como primaria, suma +3 a su LC.
1. Si además el aventurero también tiene la característica de constitución (CON) como primaria, suma otro +3 adicional.

Todos los objetos tienen definido un valor de estorbo (VE), si bien para los más pequeños o ligeros puede ser directamente 0. El valor de estorbo indica mucho más que el simple peso en kilogramos, establece también lo voluminoso o complicado de transportar que es dicho objeto, en definitiva, cuánto estorba. Dependiendo del total de VE acumulado por un aventurero, se considerará que lleva carga ligera, porta una carga media o está sobrecargado, aplicándose los efectos descritos en la tabla de efectos de la carga.



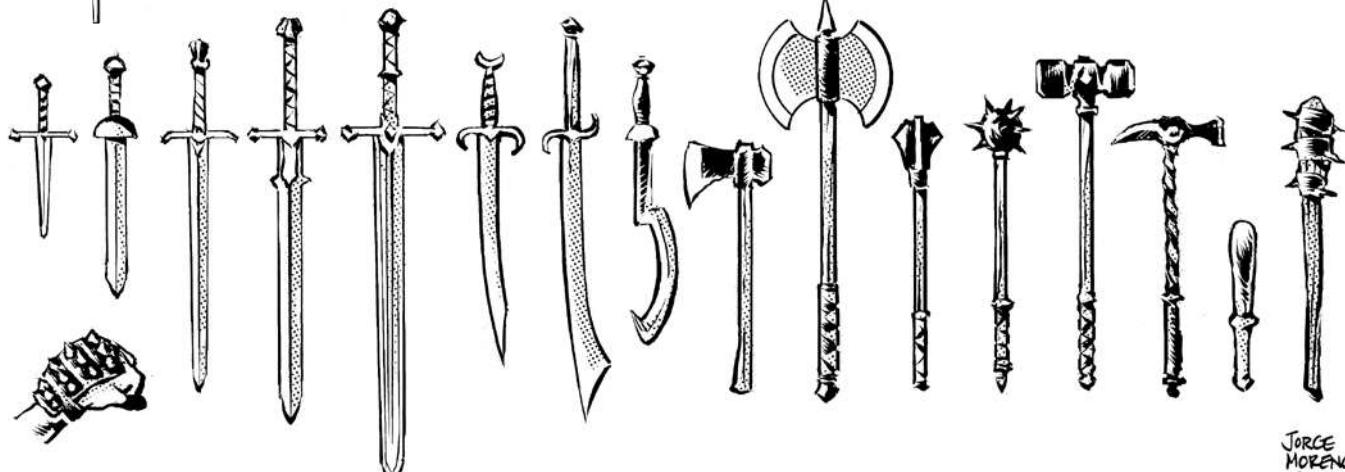
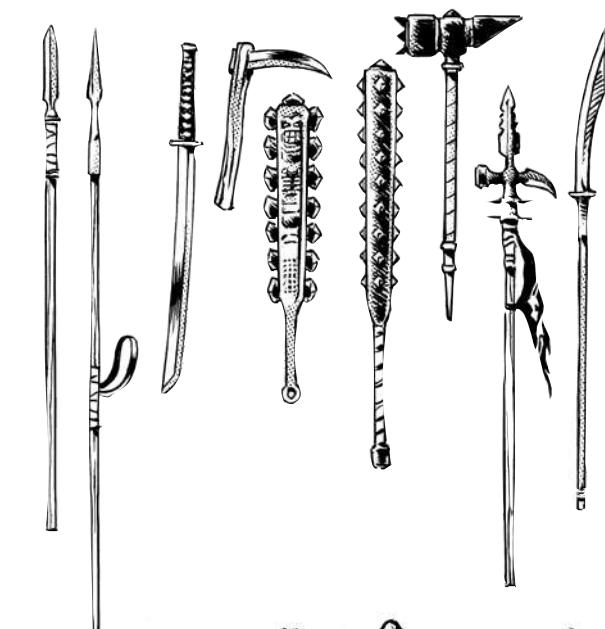
TABLA DE EFECTOS DE LA CARGA

CATEGORÍA	TOTAL DE VE ACUMULADO	EFEKTOS
Carga ligera	Entre 0 y hasta LCx1	Sin efectos
Carga media	Más de LCx1 y hasta LCx3	-2 a las tiradas de destreza (DES) -3 al rango de movimiento. El rango final no puede ser inferior a 3 metros/asalto.
Sobrecargado	Más de LCx3	El rango de movimiento se reduce a 3 metros por asalto. Todas las tiradas de destreza (DES) fallan automáticamente. Se pierde cualquier bonificador a la CA por destreza.

OBJETOS CONTENEDORES

Algunos pertrechos están diseñados para transportar y redistribuir el peso de otros elementos. Esta capacidad (CAP) se mide también como puntos de estorbo y aparece así indicado en las tablas de equipo. La CAP de un objeto indica el VE total en otros objetos que se pueden asignar al contenedor. Un contenedor no puede transportar ningún objeto de igual o mayor valor de estorbo (VE) que su capacidad total. De esta forma, una mochila con una capacidad (CAP) de 8 podría almacenar 8 artículos con un VE de 1 o un objeto de VE 7 y otro de VE 1, pero nunca podría almacenar un objeto con un VE de 8 o superior.

El VE de los objetos asignados a un contenedor no cuentan para el total de estorbo acarreado por nuestro aventurero, que solo añadirá a su total el VE del propio objeto contenedor. Los jugadores deben anotar en su hoja de aventurero qué objetos transportan dentro de qué contenedores.



VALOR DE ESTORBO DEL DINERO

Las monedas en *Crónicas de la Marca* son pequeños trozos de metal bastante pesado. Aunque una moneda por sí misma no es impedimento alguno, una buena cantidad de ellas puede representar una carga importante. Ese es uno de los motivos por lo que muchos aventureros eligen cambiar las monedas ganadas por pequeñas gemas, mucho más fáciles de acarrear. Por cada 150 monedas transportadas de cualquier tipo, el aventurero debe sumar 1 VE a su total de estorbo, aunque nada impide que el aventurero distribuya o asigne este estorbo a objetos contenedores.

DETERMINAR NUEVOS VALORES DE ESTORBO

El valor de estorbo (VE) de un objeto trata de capturar su tamaño, peso y volumen. Si el Narrador necesita establecer el VE de un objeto que no aparece listado en este capítulo, lo mejor es usar como guía algún otro objeto parecido que sí lo esté. Sin embargo, como cualquier abstracción, siempre habrá casos en los que parezca que el sistema no termina de capturar bien la realidad. En esos casos, nada puede reemplazar al sentido común del Narrador.



JORGE
MORENO
2021

TABLAS DE EQUIPO

ARMAS

ARMA	COSTE	DAÑO	PESO	VE	ALCANCE BASE
Alabarda (a)(2)	8 mo	1d10	5 kilos	5	-
Arco corto (2)	15 mo	1d6	1 kilo	3	20 metros
Arco corto compuesto (2)	25 mo	1d8	1 kilo	3	25 metros
Arco largo (2)	25 mo	1d6	1,5 kilos	4	30 metros
Arco largo compuesto (2)	50 mo	1d8	1,5 kilos	4	35 metros
Ballesta ligera (2)	25 mo	1d6	3 kilos	4	25 metros
Ballesta de mano	100 mo	1d4	1,5 kilos	2	10 metros
Ballesta pesada (2)	40 mo	1d10	4,5 kilos	5	40 metros
Ballesta de repetición (2)*	200 mo	1d8	5 kilos	5	30 metros
Bastón (2)	4 mo	1d8	3 kilos	4	-
Cachiporra	2 mo	1d6	1 kilo	2	-
Cerbatana	4 mo	1d4	0,5 kilos	1	15 metros
Cimitarra	15 mo	1d6	1,5 kilos	3	-
Daga	3 mo	1d4	0,5 kilos	1	6 metros
Daga de plata	30 mo	1d4	0,5 kilos	1	6 metros
Dardo	5 mp	1d3	0,25 kilos	1	6 metros
Espada corta	5 mo	1d6	1 kilo	2	-
Espada larga (1)	10 mo	1d8/2d4	1,5 kilos	3	-
Espada bastarda (1)	20 mo	1d10/1d12	2 kilos	4	-
Espada a dos manos (2)	15 mo	2d6	3 kilos	5	-
Estoque	15 mo	1d6	1 kilo	3	-
Garrote	3 mo	1d4	1 kilo	2	-
Guadaña (2)	18 mo	2d4	6 kilos	4	-
Gran hacha (2)	20 mo	1d12	3,5 kilos	4	-
Hacha de batalla	7 mo	1d8	2 kilos	3	-
Hacha de mano	4 mo	1d6	1,5 kilos	2	6 metros
Honda	2 mo	1d4	-	1	15 metros
Hoz	6 mo	1d4	1,5 kilos	3	-
Jabalina	1 mo	1d4	1 kilo	2	9 metros
Lanza (a)	4 mo	1d6	1,5 kilo	2	9 metros
Lanza de caballería (m)	10 mo	1d8	5 kilos	7	-
Látigo	3 mo	1d3	1 kilo	2	4 metros
Lucero del alba	5 mo	2d4	4 kilos	3	-
Martillo de guerra	7 mo	1d8	4 kilos	4	-
Martillo ligero	1 mo	1d4	1 kilo	2	9 metros
Maza	5 mo	1d6	3 kilos	3	-
Pica (a)(2)	8 mo	1d8	7 kilos	6	-
Tridente (a)(2)	4 mo	1d8	2,5 kilos	5	3 metros

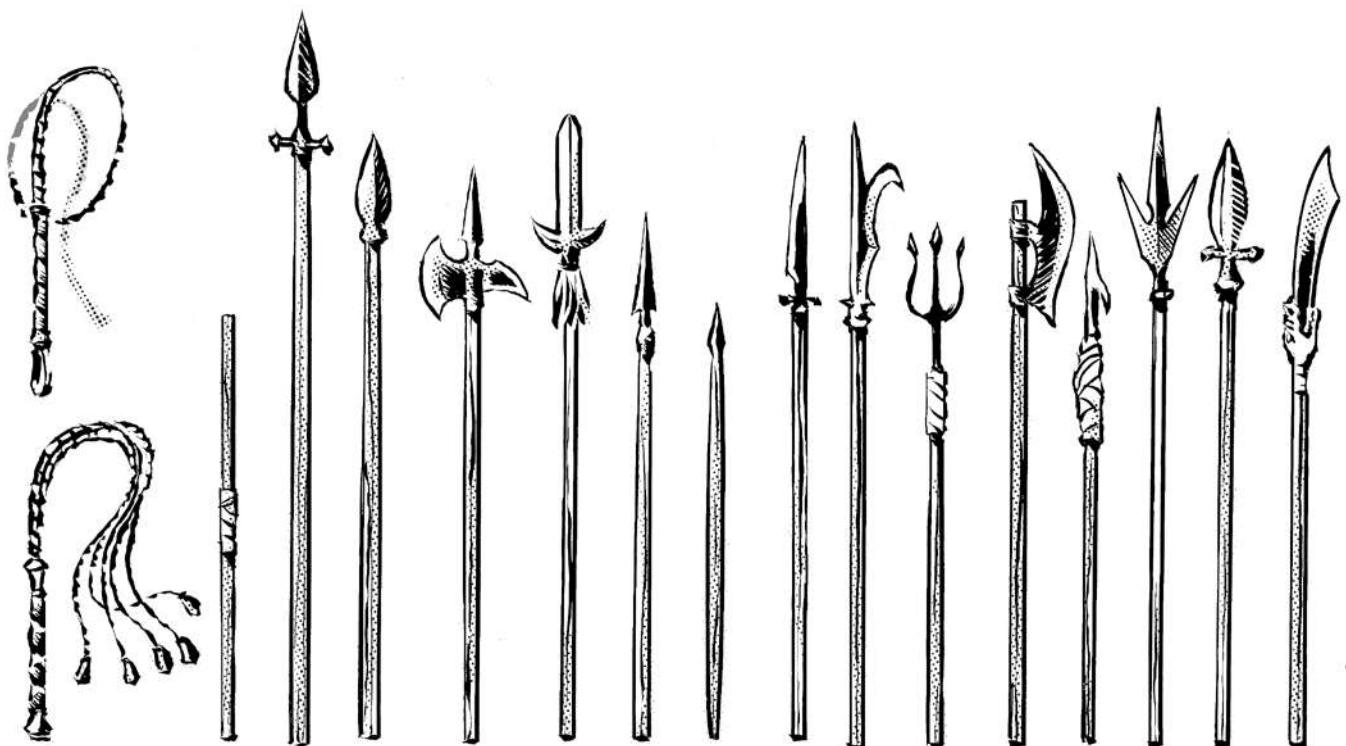
(1) Armas versátiles: estas armas pueden usarse tanto a una mano como a dos manos, de ahí que se den dos tiradas de daño diferente.

(2) Estas armas siempre requieren el uso de las dos manos.

(a) Armas de asta: causa doble de daño si se aguanta firme contra una carga.

(m) Armas de caballería: causa doble de daño usada sobre una montura a la carga.

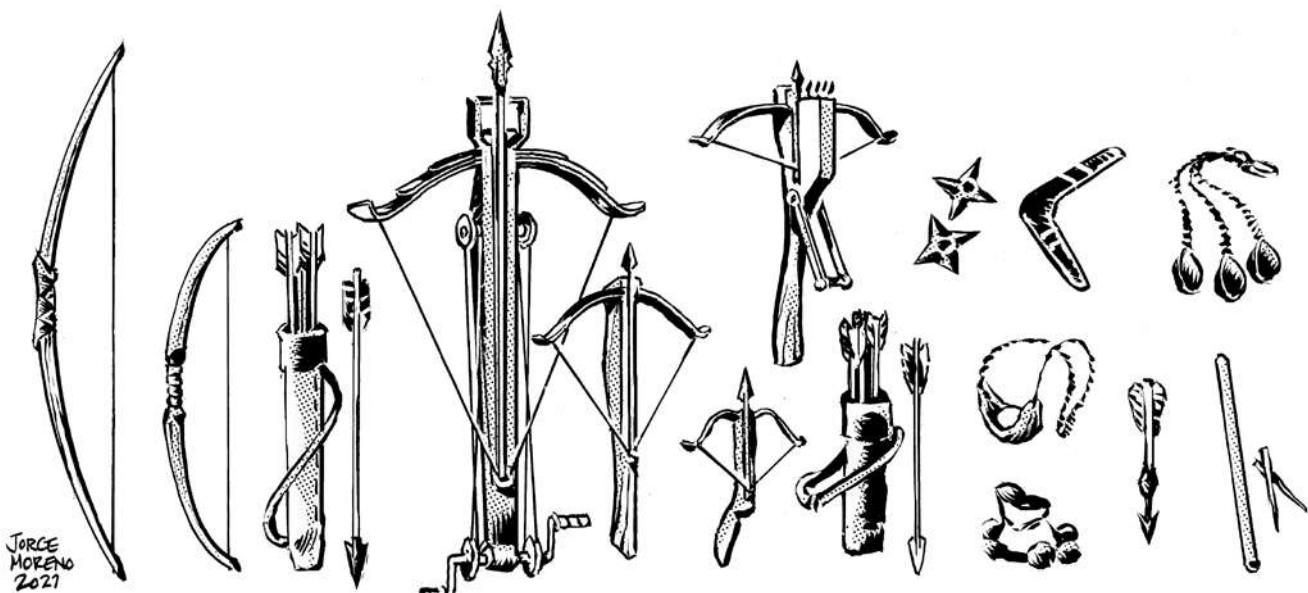
* La ballesta de repetición es un artefacto ingenioso empleado por los tiradores dragón del ejército de Kang. Esta arma fue diseñada en Losang por los ingenieros enanos del Reino del Este. Dispone de un cargador de seis viroles, lo que permite disparar sin recargar durante seis asaltos seguidos. Es un arma costosa y muy rara.



JORGE
MORENO
2021

PROYECTILES

NOMBRE	COSTE	PESO	VE	NOTAS
Dardos (20)	10 mo	0,5 kilos	1	Para cerbatana
Flechas (10)	3 mo	0,5 kilos	1	Para todo tipo de arcos
Virote (20)	5 mo	1 kilo	2	Ballestas ligera, pesada y de repetición
Virote ligero (20)	5 mo	0,5 kilos	1	Ballesta de mano



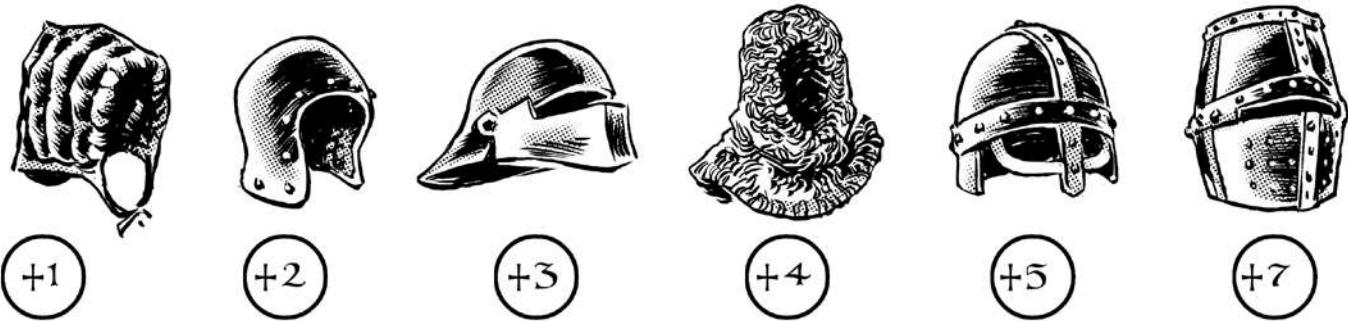
JORGE
MORENO
2021

ARMADURAS

ARMADURA	COSTE	CA	PESO	VE
Armadura de cuero acolchado	5 mo	+1	5 kilos	2
Armadura de cuero endurecido	20 mo	+2	7 kilos	2
Armadura de cuero tachonado	30 mo	+3	10 kilos	3
Cota de escamas*	65 mo	+4	16 kilos	4
Armadura de anillas	85 mo	+4	14 kilos	3
Camisote de mallas	100 mo	+4	12 kilos	3
Armadura de varillas	200 mo	+4	10 kilos	3
Armadura laminada	100 mo	+5	22 kilos	4
Cota de mallas*	150 mo	+5	18 kilos	4
Peto de coraza	300 mo	+5	15 kilos	3
Cota de bandas	250 mo	+6	20 kilos	4
Armadura de placas y mallas*	600 mo	+7	22 kilos	4
Armadura completa*	1000 mo	+8	25 kilos	4

* Algunas armaduras incluyen yelmos sin coste adicional: cofia de cuero en el caso de la cota de escamas, cofia de mallas con la cota de mallas, yelmo con la armadura de placas y mallas, y yelmo completo con la armadura completa.





YELMOS

YELMO	COSTE	CA *	PESO	VE **
Cofia de cuero	4 mo	+1	1 kilo	1
Bacinete	15 mo	+2	2 kilos	1
Celada	5 mo	+3	3 kilos	1
Cofia de mallas	15 mo	+4	2,5 kilos	1
Yelmo	10 mo	+5	2 kilos	1
Yelmo completo	20 mo	+7	4 kilos	2

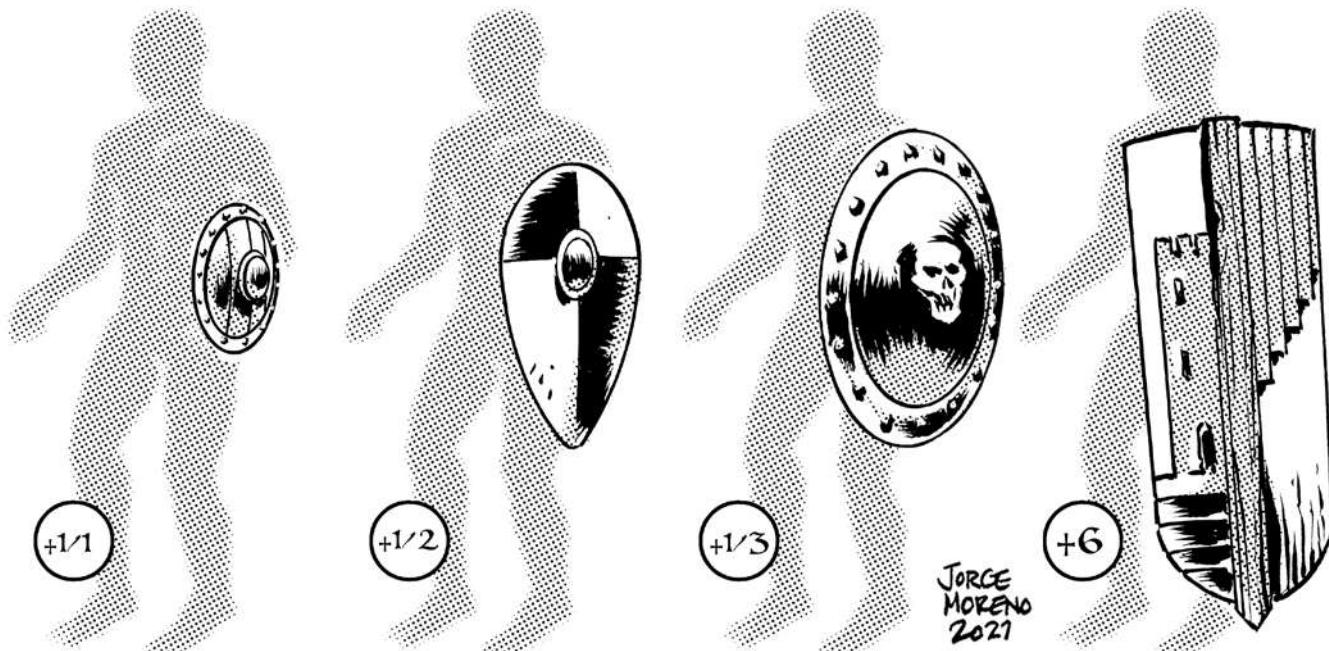
* Los modificadores de CA solo se aplican contra golpes dirigidos contra la cabeza, tal y como se explica en la sección sobre CA en el capítulo sobre el combate.

** Solo aumentan el valor de VE total del aventurero si este carga con el yelmo sin llevarlo puesto.

ESCUDOS

ESCUDO	COSTE	CA	ATACANTES *	PESO	VE
Broquel/Rodela	2 mo	+1	1	1 kilo	2
Escudo pequeño - madera	3 mo	+1	1	1,5 kilos	2
Escudo pequeño - metal	10 mo	+1	1	2,5 kilos	2
Escudo medio - madera	5 mo	+1	2	3 kilos	3
Escudo medio - metal	15 mo	+1	2	5 kilos	3
Escudo pesado - madera	7 mo	+1	3	5 kilos	4
Escudo pesado - metal	20 mo	+1	3	8 kilos	4
Escudo pavés	55 mo	+6	todos	22 kilos	12

* El número de atacantes indica contra cuántos contrincantes diferentes se puede usar el escudo durante un mismo asalto de combate. Un escudo protege contra todos los ataques de los contrincantes elegidos.



PERTRECHOS

Equipo	Coste	Peso	V€	CAP.
Aciete (frasco)	1 mo	0,5 kilos	1	-
Ajo (3 cabezas)	5 mo	-	-	-
Agua bendita (frasco)	25 mo	0,5 kilos	1	-
Alforjas	1 mp	4 kilos	1	3
Antorchas (4)	2 mp	2 kilos	1	-
Árnica	10 mo	-	-	-
Barra	2 mo	2,5 kilos	2	-
Botella 1 litro (cristal, vacía)	2 mo	0,25 kilos	1	1
Cadena (3 metros)	30 mo	2 kilos	1	-
Catalejo	1.000 mo	0,5 kilos	1	-
Cerrojo	20 mo	0,5 kilos	1	-
Cuerda - cáñamo (15 metros)	1 mo	5 kilos	3	-
Cuerda - seda (15 metros)	10 mo	3 kilos	2	-
Escala (3 metros)	1 mo	8 kilos	3	-
Escarpías (12)	1 mo	3 kilos	2	-
Espejo de metal pulido	5 mo	0,25 kilos	1	-
Estacas (3)	5 mc	0,5 kilos	1	-
Estuche (10 hojas: mapas, pergaminos, etc.)	1 mo	0,25 kilos	1	-
Farol de aceite (con capuchón)	9 mo	1 kilo	2	-
Frasco (0,5 litros, vacío)	3 mc	0,25 kilos	1	-
Grilletes	15 mo	1 kilo	1	-
Herramientas de ladrón	30 mo	0,5 kilos	1	-
Libro de conjuros (vacío)	15 mo	1 kilo	1	-
Manta	5 mp	1,5 kilos	2	-
Martillo	5 mp	1 kilo	2	-
Mochila (vacía)	1 mo	1 kilo	2	8
Odre (2 litros)	1 mo	2 kilos	3	-
Pala	2 mo	4 kilos	3	-
Pergamino (1 hoja)	4 mp	-	-	-
Pértiga (3 metros)	2 mp	4 kilos	5	-
Petate	1 mp	2,5 kilos	3	-
Pica (escalada)	3 mo	5 kilos	3	-
Pluma	1 mp	-	0	-
Polea	5 mo	2 kilos	2	-
Púas (12 unidades)	1 mo	1 kilo	1	-
Ración de comida (1 día)	5 mp	0,5 kilos	1	-
Saco grande	2 mp	0,5 kilos	2	10
Saco pequeño	1 mp	0,25 kilos	1	6
Símbolo sagrado, madera	1 mo	0,25 kilos	1	-
Símbolo sagrado, plata	25 mo	0,5 kilos	1	-
Tinta (vial, 30 mililitros)	8 mo	-	-	-
Tiza (1 pieza grande)	1 mc	0,25 kilos	1	-
Velas (10)	1 mp	-	1	-
Vial (30 mililitros, vacío)	1 mp	-	-	-
Yesca y pedernal	1 mo	0,25 kilos	-	-

ANIMALES Y TRANSPORTE

ELEMENTO	COSTE	PESO	VE	NOTAS
Balsa	5 mo	35 kilos	25	1-6 tripulantes, hasta 500 kilos (50 VE) de carga
Barcaza	17.000 mo	-	-	75 tripulantes, hasta 2.000 kilos (200 VE) de carga
Barco de vela, grande	22.000 mo	-	-	80 tripulantes, hasta 15.000 kilos (1.500 VE) de carga
Barco de vela, para transporte	30.000 mo	-	-	80 tripulantes, hasta 15.000 kilos (1.500 VE) de carga
Barco de vela, pequeño	7.000 mo	-	-	60 tripulantes, hasta 5.000 kilos (500 VE) de carga
Barda, cuero	50 mo	25 kilos	5	+3 a la CA del animal
Barda, metal	500 mo	60 kilos	6	+5 a la CA del animal
Bote, de transporte	3.000 mo	-	-	2-12 tripulantes, hasta 1.500 kilos (150 VE) de carga
Bote, salvavidas	800 mo	-	-	1-6 tripulantes, hasta 750 kilos (75 VE) de carga
Brida, bocados y riendas	1 mo	1 kilo	2	-
Burro*	8 mo	-	-	Puede transportar hasta 75 kilos (24 VE)
Caballo, de monta*	75 mo	-	-	Puede transportar hasta 120 kilos (38 VE)
Caballo, de guerra*	250 mo	-	-	Puede transportar hasta 240 kilos (70 VE)
Canoa	55 mo	25 kilos	23	1-4 tripulantes, hasta 300 kilos (30 VE) de carga
Carro	100 mo	150 kilos	-	Puede cargar entre 75 y 250 kilos (15-20 VE)
Carromato	200 mo	-	-	Puede cargar entre 750 y 2.500 kilos (75-250 VE)
Galera, de guerra	65.000 mo	-	-	400 tripulantes, hasta 3.000 (300 VE) de carga
Galera, grande	32.000 mo	-	-	250 tripulantes, hasta 2.000 kilos (200 VE) de carga
Galera, pequeña	12.000 mo	-	-	90 tripulantes, 1.000 kilos (100 VE) de carga
Mula*	30 mo	-	-	Puede transportar hasta 180 kilos (50 VE)
Perro	3 mp	-	-	Puede cargar hasta con 12 kilos (VE 4)
Perro guardián	25 mo	-	-	Puede cargar hasta con 15 kilos (VE 5)
Pienso (por día)	5 mc	5 kilos	2	-
Poni*	30 mo	-	-	Puede transportar hasta 40 kilos (12 VE)
Silla de montar	25 mo	15 kilos	6	Cuesta y pesa la mitad para animales pequeños

* ver la descripción "Animales de carga".

SERVICIOS Y VESTIMENTA

ELEMENTO	COSTE	PESO	VE
Comida de taberna, buena	1 mo	-	-
Comida de taberna, común	2 mp	-	-
Hospedaje, posada buena	2 mo	-	-
Hospedaje, posada común	5 mp	-	-
Hospedaje, sala común	1 mp	-	-
Jarra de cerveza	2 mc	0,5 kilos	1
Muda de ropa, común	2 mo	4 kilos	3
Muda de ropa, buena	10 mo	3 kilos	2
Muda de ropa, noble	50 mo	4 kilos	3
Vino común, vaso	2 mp	0,25 kilos	1
Vino común, botella (1 litro)	4 mp	1 kilo	1
Vino de calidad, vaso	10 mo	0,25 kilos	1

DESCRIPCIÓN DEL EQUIPO

La mayor parte del equipo y objetos comunes que pueda necesitar un aventurero en sus peripecias está listado en esta sección. Sin embargo, algunos jugadores desearán adquirir equipo que no viene reflejado en las tablas anteriores, así que el Narrador es libre de crear, negar o alterar aquellos objetos que considere oportunos.

En cuanto a su uso, en la mayoría de los casos resulta obvio. Sin embargo, en algunos casos, las siguientes descripciones deben tomarse como meras sugerencias, ya que depende del Narrador dictaminar si para su campaña efectivamente ese objeto dispone de las capacidades que se le atribuyen.

ACEITE (FRASCO): además de para recargar un farol, un frasco de aceite puede ser utilizado como arma explosiva, causando 1d6 puntos de daño por fuego.

AGUA BENDITA: se trata de agua normal, pero que ha sido bendecida por un clérigo. Se utiliza en rituales litúrgicos y es un arma eficaz contra muertos vivientes (causa 1d8 puntos de daño si impacta a una de estas criaturas).

Ajo: el ajo es muy raro y apreciado en Valion. Muchas culturas creen que tiene la capacidad de ahuyentar y proteger contra las criaturas de Penumbra. En muchos lugares las familias compran ajos que, tras ser bendecidos en los templos, terminan adornando las puertas de sus casas. Los nobles lo usan también en gastronomía como muestra de distinción y riqueza, debido al alto precio que suele alcanzar este producto.

ALFORJAS: están pensadas para acomodar equipo sobre una montura sin perjudicar la comodidad y maniobrabilidad de su jinete.

ANIMALES DE CARGA: la mayoría de caballos y mulas pueden acarrear el peso listado en su tabla a un rango de movimiento de aproximadamente 40 metros (para caballos) y 30 metros para los animales más pequeños. Una carga superior a la expuesta reduce su movimiento a la mitad.

ANTORCHA: una antorcha ilumina un área de 10 metros de radio y puede estar ardiendo durante 1 hora. Si una antorcha se utiliza como arma, causa 1d4 de daño.

ÁRNICA: esta planta medicinal se suele utilizar como cataplasma para tratar inflamaciones, contusiones y hemorragias. Ingerida, en cambio, puede causar dolor de cabeza, vómitos y problemas renales.

BALSA: es una sencilla construcción de troncos de madera, atados entre sí, que sirve para navegar en aguas con poca corriente. No suelen ser superiores a 15 x 15 metros, pero pueden llegar a transportar hasta 500 kilos de carga y son capaces de transportar en ella hasta 6 humanoides de tamaño medio. Construir una pequeña balsa puede llevar entre 1 y 3 días.

BARCAZA: esta es una estrecha embarcación con capacidad para transportar hasta 2.000 kilos de carga. Tiene de 3-8 metros de ancho y 20-30 metros de largo. Requiere de la fuerza de 60 remeros para desplazarse, aunque también puede

hacerlo con velas si sopla suficiente viento. Su tripulación suele estar compuesta por un capitán y 75 marineros.

BARCO DE VELA, GRANDE: esta enorme embarcación puede transportar hasta 15.000 kilos de carga y mide de 30 a 50 metros de largo. Necesita una tripulación de 80 marineros y un capitán. Se desplaza gracias a tres grandes mástiles y suele estar armado con dos catapultas.

BARCO DE VELA, PEQUEÑO: similar a su versión mayor, pero con una capacidad de carga de 5.000 kilos y unas medidas de 20-30 metros de largo. Dispone de un solo mástil para desplazarse.

BARCO DE VELA, PARA TRANSPORTE: Es idéntico en características a su versión grande. Sin embargo, está especialmente diseñado para transportar tropas, monturas y equipo bélico.

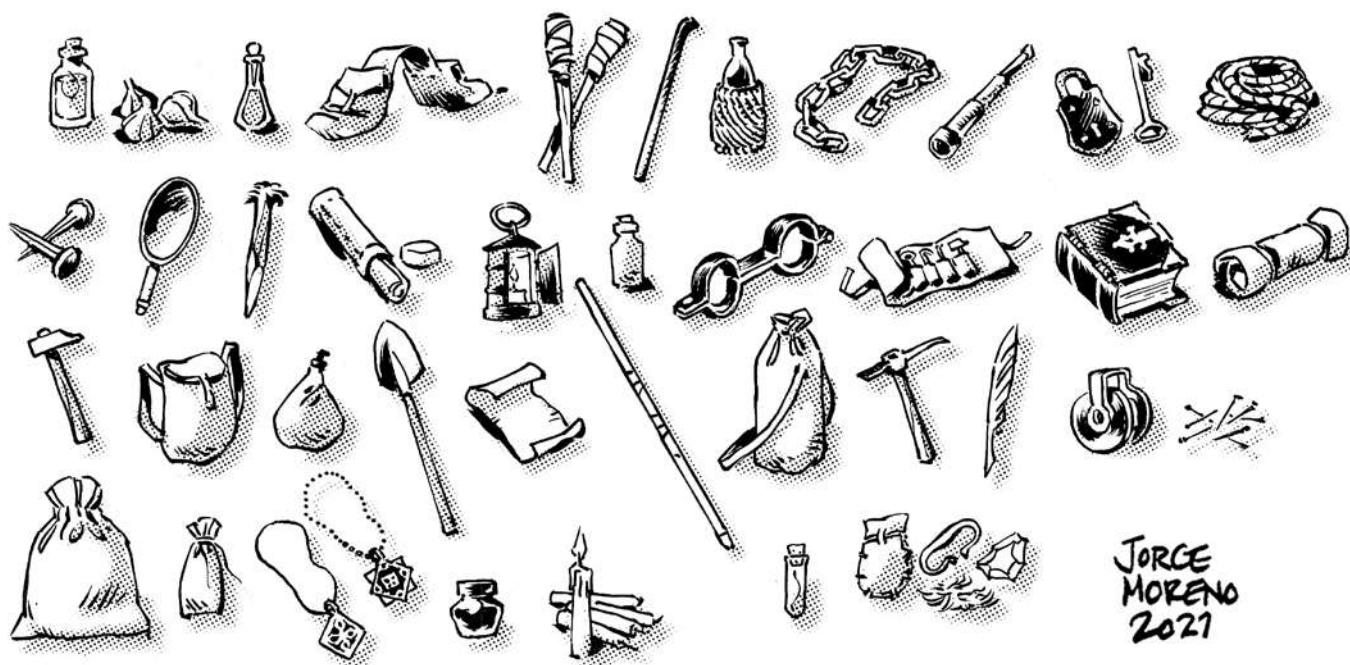
BARDA: es una armadura especialmente diseñada para animales de combate, normalmente caballos. Está fabricada en cuero o malla con pequeños broqueles plateados incrustados. Cualquier animal equipado con esta pieza debe reducir su rango de movimiento en 5 metros.

BARRA: una barra, también conocida como palanqueta, es un listón de medio metro de hierro sólido con su punta ligeramente curvada. Se puede utilizar para forzar puertas o cofres cerrados.

BOTE, DE TRANSPORTE: en este tipo de embarcación ligera se pueden transportar hasta 1.500 kilos de peso. Su longitud oscila en torno a los 3 metros de ancho y entre 8-10 metros de largo. Los botes avanzan con remos y pértigas. Su precio se incrementa en 1.000 mo si dispone de techo.

BOTE, SALVAVIDAS: esta embarcación tiene una capacidad para transportar 750 kilos de peso. Sus medidas son de 1-2 metros de ancho por 3 metros de largo. Van equipados con varias raciones de comida para que diez humanos puedan sobrevivir una semana. Estas embarcaciones se suelen emplear en casos de emergencia al tener que abandonar navíos de mayor tonelaje.

BOTELLA: recipiente de cristal con tapón de seguridad capaz de conseguir un cierre hermético.



CADENA: construidas habitualmente con eslabones de hierro fundido.

CANOA: la canoa es un pequeño bote que pesa 25 kilos. Se pueden transportar hasta 300 kilos de material y mide 8 metros de largo.

CARRO: los carros necesitan de un buen camino para transitar. Normalmente, van tirados por uno o dos animales de arrastre, desplazándose con un rango de movimiento de 20 metros. En un carro normal se pueden transportar hasta 250 kilos de carga.

CARROMATO: básicamente, consiste en un vehículo de transporte con cuatro ruedas y de techo abierto. Se desplaza gracias a la fuerza de dos o cuatro caballos (u otros animales de tiro) que son dirigidos desde el carromato. Dos monturas pueden acarrear 750 kilos de peso, mientras que cuatro pueden llegar a 2.500 kilos.

CATALEJO: es un objeto de artesanía muy poco común. Permite ampliar el tamaño de los objetos observados al doble.

CERROJO: es un objeto de hierro que se abre y se cierra por medio de una llave.

CUERDA: ningún aventurero debería prescindir de este elemento con multitud de aplicaciones. Su precio puede variar en base a su longitud y al material con el que esté fabricada.

ESCALA: las hay de muchos tamaños diferentes (aunque en el equipo se liste solo la de 3 metros de longitud). Están construidas mediante dos cuerdas unidas por pequeños travesaños, también de cuerda, a intervalos regulares. Algunas escalas de más calidad -y precio- suelen emplear madera para los travesaños.

ESCARPIAS: una escarpia es una especie de clavo de hierro de cabeza curva y alargada. Puede tener varias aplicaciones, desde anclar una cuerda o bloquear una puerta, hasta servir de improvisadas escalas para trepar.

ESPEJO DE METAL PULIDO: es un objeto muy popular entre los aventureros, ya que permite observar lo que aguarda en un corredor o sala sin tener que abandonar una posición segura.

ESTACAS: trozos largos de madera rematados en punta. Además de sus usos habituales, mucho más prosaicos, varias leyendas aseguran que una estaca puede acabar con ciertos muertos vivientes si se consigue clavar en su corazón.

ESTUCHE PARA PERGAMINOS: puede almacenar un total de 3 hojas de papel enrolladas o cinco rollos de pergamino. Estos estuches se fabrican normalmente en cuero.

FAROL DE ACEITE (CON CAPUCHÓN): consiste en un pequeño objeto con aceite en su interior que al prenderlo ilumina un radio de 10 metros. Suele durar en torno a las cuatro horas antes de que sea necesario recargarlo. Su ventaja reside en que puede cerrarse para ocultar la luz.

GALERA, GRANDE: esta gran embarcación tiene suficiente fuerza como para transportar una carga de 2.000 kilos. En su lado más ancho puede llegar a medir entre 7-10 metros por 50-70 metros de largo. El barco se mueve gracias al impulso de 180 remeros. Además del capitán, la tripulación de a bordo suele estar compuesta por 70 marineros. Ocasionalmente, esta embarcación está equipada con dos catapultas y balistas.

GALERA, PEQUEÑA: muy similar a la anterior, pero de calado ligeramente inferior (3-5 metros de ancho y 20-30 metros de largo). Además, solo son necesarios 50 remeros y su tripulación suele estar compuesta por un capitán y 40 marineros. Puede estar armada con una catapulta y balistas.

GALERA, DE GUERRA: es la galera más grande de todas. Con capacidad para transportar hasta 3.000 kilos de carga y unas medidas de 7-10 metros de ancho por 40-50 de largo. Para moverla hacen falta 300 remeros. Su tripulación se compone de un capitán y 100 marineros. Estas embarcaciones están equipadas con 3 catapultas y balistas pesadas.

GRILLETES: se utilizan para inmovilizar pies y manos de un prisionero. Son de hierro y se abren y cierran por medio de un cerrojo (incluido).

HERRAMIENTAS DE LADRÓN: este equipo se compone de una serie de herramientas básicas que un ladrón necesita para cometer sus fechorías.

LIBRO DE CONJUROS (VACÍO): un libro de conjuros está compuesto por 100 pergaminos en blanco. En cada página se puede inscribir un hechizo por nivel del conjuro. Por ejemplo, unconjuro de nivel 1, ocupa una página; un sortilegio de nivel 2, ocupa dos páginas... y así sucesivamente. Este libro solo puede ser utilizado por un practicante de la magia.

MANTA: puede usarse para dormir junto a un petate en aquellos climas más fríos que así lo requieran.

MARTILLO: a diferencia del martillo de combate, esta herramienta es más pequeña, pero puede causar 1d4 de daño. Su uso está pensado para la forja y la construcción.

MOCHILA: este objeto es imprescindible para cualquier aventurero que quiera transportar, de manera cómoda, cierta cantidad de objetos. La mochila deja libres los brazos para actuar con libertad. Puede cargar con un único objeto de hasta 7 puntos de VE o con varios objetos que sumen hasta 8 VE.

MUDA DE ROPA: incluye todas las prendas necesarias para vestirse por completo, incluyendo los principales complementos.

ODRE: este envase, fabricado con pieles, puede contener hasta dos litros de bebida.

PALA: normalmente construida con cabeza de hierro fundido y mango de madera.

PERGAMINO: son elaborados con pieles de animales para contener escritura normal o mágica. Resultan más baratos y comunes que su contrapartida, la hoja de papel.

PÉRTIGA: un largo listón de madera que puede alcanzar los 3 metros de largo. Es un elemento con cierta fama entre aventureros, ya que permite comprobar la estabilidad del suelo o la existencia de trampas desde una cierta distancia de seguridad.

PETATE: esterilla enrollable que se usa principalmente para dormir, extendiéndose sobre el suelo, y que ayuda a aislarse de la humedad del suelo.

PICA DE ESCALADA: pequeña herramienta que puede usarse para fijar escarpías durante una escalada o para liberar gemas engastadas.

PLUMA: están diseñadas especialmente para escribir con tinta sobre papel o pergamino, a diferencia de los punzones, utilizados para la escritura sobre tablillas de arcilla.

POLEA: Incluye el mecanismo básico de madera, un gancho para colgar bultos y un enganche para colgar la polea de un soporte. No incluye la cuerda o cadena que serán necesarias para operar el utensilio. Permite izar hasta cuatro veces el peso que podría levantar una persona por sus propios medios.

PÚAS: también conocidas como abrojos. Pequeñas formas de metal similares a pirámides pero con puntas afiladas. Suelen lanzarse sobre el suelo para retrasar y dificultar el paso.

RACIÓN DE COMIDA: consiste en comida secada y protegida para servir como alimento durante largos viajes. Contiene las viandas necesarias para cubrir las necesidades de todo un día.

SACO: sencilla funda entrelazada que, dependiendo de su tamaño, puede contener entre 10 y 30 kilos de peso.

SÍMBOLO SAGRADO: los clérigos están obligados a llevar un símbolo que represente a su deidad. Normalmente, van prendidos del cuello y son de diferentes formas y materiales

dependiendo del dios al que reverencien. La creencia popular dice que los símbolos de plata son mejores canalizadores que sus contrapartidas de otros materiales.

TINTA: por lo general, se trata de un líquido viscoso de color negro. Si uno quiere comprarla de otro color, debe pagar la diferencia, a discreción del Narrador.

TIZA: vendida en forma de barritas, los aventureros suelen hacer uso de esta arcilla blanca para realizar pequeñas marcas durante el transcurso de sus exploraciones; por ejemplo, para marcar lugares ya transitados.

VELA: con este sencillo cilindro de cera se puede iluminar tenuemente un radio de 2 metros. Su duración es escasa, pues la cera se consume en 1 hora.

VIAL: un vial puede almacenar 1/4 de litro de líquido y generalmente se fabrican en vidrio, metal, arcilla o piel curtida e impermeabilizada.

YESCA Y PEDERNAL: con estas dos sencillas herramientas se puede encender un fuego, prender una antorcha, o encender una hoguera. Utilizar yesca y un pedernal lleva un turno completo (1 minuto).



PAQUETES DE EQUIPO

Una manera rápida de lidiar con el equipamiento de los aventureros es ofrecerles paquetes de equipo ya generados, con el coste total calculado aproximadamente. Como, por ejemplo, estos que ofrecemos a continuación:

PAQUETE A		PAQUETE B		PAQUETE C		PAQUETE D		PAQUETE E	
OBJETO	VE	OBJETO	VE	OBJETOS	VE	OBJETO	VE	OBJETO	VE
Mochila	2	Mochila	2	Mochila	2	Mochila	2	Mochila	2
Muda común	3	Muda común	3	Muda común	3	Muda común	3	Muda común	3
Manta	2	Manta	2	Manta	2	Manta	2	Manta	2
Farol de aceite	2	1 saco grande	2	Farol de aceite	2	1 saco pequeño	1	1 saco pequeño	1
2 cargas de aceite	2	8 antorchas	2	2 cargas de aceite	2	8 antorchas	2	8 antorchas	2
Yesca y pedernal	-	Yesca y pedernal	-	Yesca y pedernal	-	Yesca y pedernal	-	Pluma y tinta	-
12 escarpías	2	Odre de agua	2	Cuerda de 15m	3	Pluma y tinta	-	Cuerda de 15 m	3
1 martillo	2	2 tizas	-	Espejo de metal	1	Símbolo sagrado de madera	1	Herramientas de ladrón	1
1 odre	2	Cuerda 15m	3	Odre de agua	2	Agua bendita	1	Odre de agua	2
4 raciones	4	4 raciones	4	5 raciones	5	Odre de agua	2	4 raciones	4
						4 raciones	4	Yesca y pedernal	-
COSTE TOTAL	20 MO	COSTE TOTAL	9 MO	COSTE TOTAL	25 MO	COSTE TOTAL	42 MO	COSTE TOTAL	47 MO
VE TOTAL	21	VE TOTAL	20	VE TOTAL	22	VE TOTAL	18	VE TOTAL	20

CAPÍTULO 6: COMBATE Y RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

En el transcurso de sus aventuras, los jugadores explorarán peligrosas mazmorras, criptas embrujadas, laberintos, fortalezas, mansiones encantadas y otros lugares misteriosos repletos de enemigos y tesoros de incalculable valor. En estas localizaciones, será inevitable que los aventureros se topen con otras criaturas y monstruos, dando paso a lo que se conoce como un encuentro.

Cuando los aventureros tengan un encuentro con un enemigo, el Narrador decidirá el comportamiento y reacción del monstruo o criatura en cuestión, mientras que los jugadores harán lo propio con sus respectivos aventureros. Por ello, el Narrador siempre debe saber de antemano qué zonas del lugar explorado contienen criaturas al acecho. Un caso especial son los encuentros con monstruos errantes. Estos monstruos son aquellos que vagan por la zona y que los aventureros pueden encontrar de manera fortuita. Una buena forma para el Narrador de determinar estos encuentros es preparar de antemano una tabla de monstruos errantes y realizar una tirada cada cierto tiempo, dictaminando de esta forma, si se produce un encontronazo.

No se debe asumir que todos los conflictos se resuelven combatiendo. Muchas amenazas pueden superarse mediante la interacción social o el uso de estrategias brillantes por parte de los aventureros. Un juego de rol es esencialmente un juego de interacción entre el Narrador y el resto de los jugadores, y no hay mejor herramienta para establecer qué ocurre y cuáles son los resultados obtenidos que el sentido común del Narrador.

Sin embargo, los combates son un elemento muy importante que debe resolverse de la forma más objetiva posible. ¡Un

combate aciago puede acabar con la carrera de nuestros aventureros de un plumazo! Por eso, este capítulo recoge herramientas y reglas exhaustivas que dotarán al Narrador de todo lo necesario para resolver estas situaciones de manera objetiva.

DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS, ASALTOS Y TURNOS

En los encuentros, y durante el combate, el tiempo es fraccionado y medido en intervalos de 10 segundos, a los que denominaremos asaltos. Seis asaltos conforman 1 turno de juego, es decir, 1 minuto. Los jugadores y los monstruos actuarán dentro de su intervalo de tiempo en el orden que se establezca mediante las tiradas de iniciativa, que veremos más adelante.

Dicho de otra forma, existen dos unidades básicas de medición que el Narrador puede utilizar para llevar un seguimiento del paso del tiempo durante los encuentros y el combate: asaltos de 10 segundos y turnos de 1 minuto.

SECUENCIA DE COMBATE

Si se produce un encuentro con un monstruo, primero de todo el Narrador establecerá si alguna de las partes ha sido sorprendida, realizándose una tirada de sorpresa.



TIRADAS DE SORPRESA

Este tipo de tiradas se realizan siempre que se produce un encuentro inesperado entre dos grupos de contendientes. Cuando se da una de estas situaciones, el Narrador requerirá una tirada de SAB al miembro del grupo de aventureros con mayores posibilidades de tener éxito y hará lo propio con el otro bando. El bando que no supere la tirada no podrá actuar, quedando a merced del bando que sí la supere. Cualquier bando sorprendido recuperará su capacidad de actuar al principio del siguiente asalto.

Tras dictaminar si algún bando ha quedado sorprendido, el Narrador establece la distancia en metros que separa a los dos contendientes mediante una tirada de $2d6 \times 3$. Por ejemplo, los aventureros caminan en fila por un estrecho corredor en una oscura y fría mazmorra. Al doblar la esquina, el primero de los aventureros, un halfling, vislumbra algo en la oscuridad que se mueve velozmente hacia ellos. ¡El grupo acaba de tener un encuentro con una criatura errante! En este punto el Narrador lanza $2d6$ y multiplica el resultado por 3 para establecer la distancia que separa a los dos bandos. El Narrador tira los dos dados y obtiene un 2 y un 4, es decir, un 6 en total que al multiplicar por 3, nos da que solo 18 metros separan al monstruo de nuestro halfling.

REACCIÓN DE LOS MONSTRUOS

La mayoría de los monstruos con los que se encontrarán nuestros aventureros en sus expediciones reaccionarán de manera hostil en los encuentros, atacando de manera inmediata. Aun así, a discreción del Narrador, algunas criaturas podrán actuar de manera diversa según las circunstancias. Pueden mostrarse hostiles, amistosas, temerosas, etc. También es posible establecer la reacción de la criatura realizando una tirada de $2d6$ y comprobando el resultado en la tabla siguiente para determinar cuál es la reacción del monstruo.

TABLA DE REACCIÓN DE LOS MONSTRUOS

TIRADA	REACCIÓN
2	Amistoso, servicial
3-5	Indiferente, desinteresado, se marcha o está dispuesto a parlamentar
6-8	Neutral, incierto
9-11	Desconfiado, puede atacar
12	Hostil, ataca

Una vez ambos contendientes son conscientes de la presencia del otro, y dependiendo de la actitud de los monstruos según el resultado en la tabla de reacción, se llevará a cabo la tirada de iniciativa para determinar el orden en el que aventureros y monstruos actúan durante el asalto. En este punto, tanto los jugadores como el Narrador (este último interpretando a los monstruos y ANJ), decidirán qué hacen sus respectivos aventureros: luchar, escapar, rendirse, intentar dialogar con el enemigo, con arreglo siempre a su tirada de iniciativa.

TIRADAS DE INICIATIVA

Cuando se produce un encuentro y se inicia un combate, cada una de las partes debe realizar una tirada de iniciativa que servirá para determinar quién actuará en primer lugar. Esta tirada se efectúa con $1d10$, ganando la iniciativa quien logre la tirada más alta. Si hay un empate, se considerará que todos los implicados en el combate actúan de manera simultánea.

La tirada de iniciativa se efectuará al inicio de cada asalto de combate. Opcionalmente, y a discreción del Narrador, se podría mantener la misma secuencia de iniciativa a lo largo del encuentro, de forma que se agilizara el combate.

ASALTO DE COMBATE

Una vez decididas las tiradas de sorpresa e iniciativa, cada aventurero y criatura deberá decidir qué hacer a continuación. De manera general, un combate se desarrollará de la siguiente manera: cada participante intervendrá en el asalto según su tirada de iniciativa. Aquel con mayor puntuación actuará primero. Si nuestro aventurero decide atacar, lanzará $1d20$ para determinar si consigue golpear a su contrincante. Si el resultado de la tirada, sumado a su BA y a otros posibles modificadores (como bonificadores por características, o por arma mágica, etcétera), iguala o supera la clase de armadura (CA), nuestro aventurero habrá conseguido golpear con éxito al enemigo. Le causará entonces el daño indicado por el arma empleada más los posibles bonificadores. Cuando todos los jugadores y monstruos hayan actuado en el asalto, dará comienzo un nuevo asalto, y así sucesivamente.

Como norma general, los contendientes solo pueden atacar una vez por asalto, aunque ocasionalmente algunos aventureros y monstruos de nivel elevado pueden disponer de más ataques.

ACCIONES EN COMBATE

Durante un asalto típico de combate podremos realizar diversas acciones, que veremos a continuación. Aunque básicamente se dividen en 5 tipos de acciones básicas: atacar, lanzar un conjuro, moverse, usar una habilidad y, por último, utilizar un objeto o artefacto.

ATACAR

Como hemos visto, cada contendiente tiene derecho a realizar una tirada de ataque, o varias si poseen una habilidad especial que les permita atacar más de una vez durante un asalto. Estos ataques engloban tanto los efectuados con armas cuerpo a cuerpo como aquellos efectuados con armas a distancia, como arcos y ballestas. Atacar durante un asalto permitirá a los jugadores o monstruos moverse a la mitad de su rango de movimiento. Desplazarse rebasando una distancia superior a la mitad de su rango de movimiento impedirá al aventurero atacar durante dicho asalto.

LANZAR UN CONJURO

Cada uno de los participantes en el combate, al menos aquellos capacitados para conjurar, tiene derecho a lanzar un hechizo por asalto. Hay que hacer notar que algunos sortilegios requieren 2 o más asaltos para surtir efecto. Un aventurero que conjure no puede moverse en absoluto, pues en caso contrario perderá la concentración y no podrá lanzar el hechizo.

MOVERSE

Un aventurero o monstruo que decida moverse durante el asalto de combate en lugar de combatir o conjurar, podrá hacerlo a su rango de movimiento máximo.

USAR UNA HABILIDAD

Durante el asalto, el aventurero y los monstruos podrán emplear 1 de sus habilidades de clase o de especie, si bien algunos monstruos especialmente poderosos pueden emplear más de una. Algunas habilidades, como ciertos conjuros, requieren más de 1 asalto para completarse. Algunas habilidades implican movimiento, aunque se asume que no se rebasará el rango de movimiento de la criatura, en caso contrario, el Narrador debe decidir si puede usarse la habilidad en cuestión.

USAR UN OBJETO O UN ARTEFACTO

Durante un asalto de combate podremos emplear un objeto que transportemos y esté listo para ser usado. Lo más común en este caso sería utilizar un objeto mágico a mano, incluyendo beber una poción mágica, o una pieza de equipo. En la mayoría de estas situaciones, no será necesario desplazarse. Entenderemos como un objeto a mano, aquel que se encuentre accesible, bien en el cinto del aventurero, o colgando de algún correaje. No obstante, si el objeto en cuestión está en el interior de una mochila en la espalda del aventurero, será preciso un asalto adicional para extraerlo de la misma. De todos modos, las situaciones pueden ser muy variadas, así que es aconsejable emplear el sentido común para resolver algunas eventualidades, a criterio del Narrador.

OTRAS ACCIONES

Aparte de estas cinco acciones básicas que podemos acometer durante un asalto de combate, hay otras actuaciones más mundanas no contempladas en las categorías anteriores. Cosas como simplemente hablar manteniendo la posición, recoger un objeto del suelo o permanecer quietos. Muchas de estas opciones, y otras que pudieran surgir según las circunstancias, dependerán del criterio del Narrador, que establecerá la duración de cada una de ellas. Igualmente, y siempre según las particulares circunstancias, el Narrador podría permitir a un aventurero o criatura realizar varias acciones en un mismo asalto. Por ejemplo, un aventurero podría desenfundar una espada, al tiempo que con su otra mano le pasa un objeto a un compañero próximo, e incluso así, tendría tiempo para efectuar un ataque. En fin, las posibles situaciones son tan variopintas y diversas que es imposible abarcarlas, dejamos así que el sentido común de los jugadores, y el criterio último del Narrador, decidan sobre las que pudieran resultar dudosas.

MOVIMIENTO DURANTE EL ASALTO DE COMBATE

Una de las acciones principales disponible para aventureros y criaturas es la de moverse. Para ello se emplea el rango de movimiento, una cifra que podemos encontrar listada para cada una de las especies incluidas en el manual, así como para los monstruos del bestiario. El rango de movimiento nos indicará la distancia total en metros que cada criatura puede desplazarse. El rango de movimiento se incrementará al doble si el aventurero decide marchar deprisa, y al cuádruple si nuestro héroe decide correr.

Si el aventurero o criatura porta una carga muy pesada, el rango de movimiento puede verse afectado, tal y como se recoge en la tabla de efectos de la carga del capítulo 5. Recuerda que si un aventurero desea atacar durante un asalto de combate, no puede moverse más allá de la mitad de su rango de movimiento efectivo (redondeando hacia abajo), esto es, el rango resultante después de aplicar todos los modificadores pertinentes. La única excepción que permite mover más distancia y atacar es la de cargar en combate.

Por ejemplo, Siloscien, nuestra elfa aventurera, posee un rango de movimiento de 10 metros por asalto, que se convertirían en 20 metros si decidiera marchar o en 40 metros si apostara por correr. En condiciones normales podría moverse hasta 5 metros y realizar un ataque, o hasta 3 metros si transportara una carga media (-3 al rango de movimiento).

CARGAR EN COMBATE

Esta acción debemos declararla al Narrador antes de llevarla a cabo y antes de realizar las tiradas de iniciativa para ese asalto. Cargar es especial, pues permite saltarse la limitación de solo poder moverse hasta la mitad de nuestro rango de movimiento y atacar. Al emprender una carga contra nuestros enemigos, conseguiremos un bonificador de +2 al daño infligido si conseguimos trabarnos en combate, a expensas de nuestra seguridad, pues deberemos aplicar una penalización de -4 a la CA durante el asalto de la carga, independientemente de si el intento de carga tiene éxito o no.

Para completar una carga con éxito precisamos disponer de una distancia mínima de separación de al menos nuestro rango de movimiento, y no exceder el doble de dicho rango, lo que nos permite imprimir velocidad a la carga para embestir con violencia a nuestro contrincante. Sin embargo, si somos heridos antes de poder atacar, perderemos el bonificador al daño, al resultar interceptados en nuestra carga. La penalización, sin embargo, no se ve afectada ante este suceso.



COMBATE CUERPO A CUERPO

Los combates cuerpo a cuerpo se producen entre contrincantes que se encuentren lo suficientemente próximos como para golpearse. Como hemos visto, las tiradas de ataque y daño para los combates cuerpo a cuerpo dependen de la fuerza (FUE) y sumaremos su bonificador a nuestra tirada de ataque de 1d20 más el bonificador de ataque o BA. Hay otros bonificadores que tendremos que



considerar según las circunstancias, como modificadores por especie, modificadores por habilidades, por armas mágicas y conjuros. Si el resultado total iguala o excede la CA del enemigo, habremos conseguido golpearle, provocando el daño listado para el arma empleada más el bonificador de FUE y otros bonificadores circunstanciales.

TIRADA DE ATAQUE CUERPO A CUERPO $\approx 1d20 + \text{MODIFICADOR DE FUE} + \text{BA} + \text{MODIFICADORES CIRCUNSTANCIALES SI RESULTAN APLICABLES} \geq \text{LA CA DEL OBJETIVO}$

El BA de un monstruo equivale a sus dados de golpe. Por ejemplo, un orco de 3 dados de golpe tendrá un BA de +3.

COMBATE A DISTANCIA



Este tipo de combates se producen cuando los individuos enfrentados se encuentran a una distancia igual o superior a 3 metros. Las tiradas de ataque para los combates a distancia dependen de la destreza (DES) y sumaremos su bonificador a nuestra tirada de ataque de 1d20 más nuestro BA. Hay otros bonificadores que tendremos que considerar según las circunstancias, como

modificadores por especie, modificadores por habilidades, por armas mágicas y conjuros. Si el resultado total iguala o excede la CA del enemigo, habremos conseguido golpearle, provocando el daño listado para el arma empleada. Aplicaremos el bonificador de FUE al daño si el arma a distancia ha sido lanzada a mano por el atacante, como el caso de una lanza, jabalina, hacha arrojadiza o puñal. Para armas propulsadas mecánicamente, como arcos de cuerda, hondas o ballestas, no aplicaremos el bonificador de FUE al daño.

TIRADA DE ATAQUE A DISTANCIA $\approx 1d20 + \text{MODIFICADOR DE DES} + \text{BA} + \text{MODIFICADORES CIRCUNSTANCIALES SI RESULTAN APLICABLES} \geq \text{LA CA DEL OBJETIVO}$

Las tiradas de ataque a distancia se verán penalizadas por la distancia al objetivo. Cada arma de proyectiles listada en la sección de equipo incluye un valor de alcance base, que es la distancia de máxima efectividad del arma. Cualquier disparo a una distancia mayor llevará aparejado un penalizador. A más del alcance base y hasta dos veces el alcance base se considera medio alcance y supone un penalizador de -2. A más de dos veces el alcance base y hasta tres veces el alcance base se considerará largo alcance y supone un penalizador de -6. No es posible disparar a una distancia superior a tres veces el alcance base del arma.

TABLA DE MODIFICADORES POR DISTANCIA

RANGO	MODIFICADOR
Alcance efectivo ($3 \leq \text{distancia} \leq \text{alcance base}$)	+0
Alcance medio (alcance base $< \text{distancia} \leq \text{alcance base } \times 2$)	-2
Alcance largo (alcance base $\times 2 < \text{distancia} \leq \text{alcance base } \times 3$)	-6

Además, también podremos apuntar. Por ejemplo, cuando un aventurero use un arma de proyectiles, podrá elegir consumir un asalto completo apuntando a su objetivo a expensas de no poder realizar otra acción y perdiendo su modificador de DES

a la CA. En el siguiente asalto podrá disparar el arma con un +4 de bonificador circunstancial al ataque (+8 si está utilizando una ballesta), y siempre que esté a una distancia viable, ateniéndose también a los incrementos de rango aplicables.

Los viales de agua bendita o aceite para quemar pueden lanzarse como armas de proyectiles con un alcance base de 6 metros, causando 1d8 de daño en el primer caso (solo contra criaturas impías, demonios, diablos, muertos vivientes y similares), y de 1d6 en el segundo. Para estos casos, el aventurero que arroje estos objetos debe tener éxito en una tirada de ataque a distancia tal y como se describe en esta misma sección.

COMBATE SIN ARMAS

El combate sin armas es similar al combate cuerpo a cuerpo, salvo que en lugar de emplear armas se utilizan los puños u otras armas naturales, como garras, mandíbulas, coletazos y similares. Muchos monstruos disponen de poderosos ataques sin armas, gracias a sus características físicas temibles. En la mayoría de los casos, estos ataques se resuelven exactamente igual que los ataques cuerpo a cuerpo con armas. Es decir, el atacante lanza 1d20, suma al resultado su bonificador de FUE y su BA. Si logra igualar o superar la CA del contrincante, habrá conseguido golpearle, causando la cantidad y tipo de daño indicado en la descripción de la criatura o habilidad pertinente.

Un ataque básico de puñetazo o patada realizado por una criatura de tamaño medio infinge 1d3 puntos de daño atenuado más su bonificador de FUE. La tirada se reduce a 1d2 en el caso de criaturas de tamaño pequeño.



Más allá de intentar causar daño, también es posible apresar e inmovilizar a nuestra víctima. Para ello será necesario efectuar una tirada de ataque lanzando 1d20 y sumando nuestro BA y bonificador de FUE. La CA del blanco se calcula de forma diferente a lo habitual, ya que las armaduras ofrecen poca ayuda contra una presa. Si el blanco dispone de FUE como característica primaria, contará con una CA base de 18, reduciéndose a CA 12 en caso contrario. La víctima suma su BA a su CA y aplica cualquier modificador por diferencias entre tamaños. Por cada categoría diferente de tamaño entre víctima y atacante se debe aplicar un modificador de +2 o -2. Por ejemplo, si un halfling (pequeño) trata de ser apresado por un trol (grande) sufrirá un modificador adicional de -4 a su CA, mientras que si fuera un humano (medio) quien tratase de agarrarlo, su CA solo se penalizaría con un -2. En asaltos posteriores la víctima de una presa puede invertir su asalto completo en liberarse, para lo que tendrá que tener éxito en su propio ataque de presa contra su atacante.

Por último, en algunas ocasiones será necesario hacer ataques de toque. Un ataque de toque es aquel en el que simplemente intentamos tocar a nuestro oponente. Es habitual con hechizos que requieren tocar al enemigo para desencadenar sus efectos. En los ataques de toque, el defensor tiene una clase de armadura estándar de 10, ajustada solo por su bonificador de destreza (DES) y otros los modificadores especiales debidos, por ejemplo, a objetos mágicos o hechizos. Los monstruos (que no indican bonificador por destreza) usan simplemente la CA base de 10.

MODIFICADORES CIRCUNSTANCIALES

A lo largo de nuestras aventuras, viviremos muchas y diversas situaciones de combate, que se verán afectadas por las circunstancias y el entorno de maneras tan variadas que es imposible recoger en este apartado todas las opciones posibles. No obstante en la siguiente tabla ofrecemos algunos modificadores como guía.

TABLA DE MODIFICADORES AL COMBATE

SITUACIÓN	MODIFICADOR
Defensor cegado o postrado	+5
Defensor postrado e indefenso	+10
Atacante en una posición elevada	+1
Defensor aturdido o acobardado	+2
Defensor invisible o atacante ciego	-10
Atacante sobre superficie inestable	-2
Ataque a distancia sobre montura o superficie inestable o irregular	-4
Defensor con cobertura ¼ o en niebla ligera	-2
Defensor con cobertura ½ o en niebla densa	-4
Defensor en cobertura ¾ o en penumbra	-6
Defensor casi completamente a cubierto	-10
Apuntar con un arma de proyectiles durante un asalto completo	+4 (+8 para ballestas)

CLASE DE ARMADURA (CA)

Como ya sabemos, la clase de armadura, o CA, nos indica lo difícil que resultará golpear con éxito a nuestro aventurero, a un ANJ o a un monstruo durante el combate. Cuanto más elevada sea la CA más complicado será golpear con éxito. La CA es el resultado de sumar a 10 (la CA básica para un sujeto vestido solo con ropas normales) la protección que nos otorga el tipo de armadura que portemos y el modificador de destreza (DES). No es posible, salvo que se especifique lo contrario, vestir dos armaduras y combinar sus bonificadores. Sin embargo, algunas criaturas poseen una armadura natural que a todos los efectos equivale a una CA convencional y que sí puede combinarse con una armadura. Por ejemplo, la piel rugosa de los orcos es tan dura como el cuero curtido, y así lo refleja su CA. En el capítulo 4, en la sección dedicada a la clase de armadura, se puede encontrar un buen ejemplo del cálculo de la CA de un aventurero.

ESCUDOS Y YELMOS

Los escudos también proveen cierta protección, y según su tamaño, protegerán de ataques de uno o más contrincantes por asalto, tal y como aparece listado en la tabla de escudos del capítulo de equipo. Así pues, un escudo pequeño de madera protegerá contra el ataque de un enemigo por asalto, sumando su bonificador de +1 a la CA contra los ataques de ese enemigo en particular. El escudo mediano lo hará contra dos atacantes por asalto, mientras que un escudo grande nos ofrecerá su bonificador contra tres posibles atacantes por asalto.

Los yelmos, en cambio, actúan de forma algo diferente, ya que su bonificador solo se añade a nuestra CA si recibimos un ataque específicamente en la cabeza. Este caso puede darse si la cabeza es la única parte visible de nuestro aventurero, al activar una trampa cuya descripción así lo indique o si el Narrador decide que dadas las circunstancias de la escena, tiene sentido que se produzca esta eventualidad.

Si el Narrador utiliza las reglas opcionales de críticos y pifias, puede permitir que un yelmo evite los efectos de un golpe crítico, pasando a resolverse como un impacto normal, aunque con el coste de perder nuestro yelmo, totalmente destrozado por el golpe.

COBERTURA

Aparte del escudo, yelmo y armadura que portemos, hay otros modificadores ocasionales que deberemos tener en consideración, como el grado de cobertura del que dispongamos. Si nos protegemos tras algún parapeto u otro tipo de obstáculo o defensa estática física, emplearemos la siguiente tabla para definir el grado de protección por cobertura y el bonificador a la CA que obtendremos:

TABLA DE MODIFICADORES A LA CA POR COBERTURA

PARTE DEL CUERPO A CUBIERTO	MODIFICADOR A LA CA
¼ de cobertura	+2
½ de cobertura	+4
¾ de cobertura	+6
Cobertura total	+10

OTROS MODIFICADORES CIRCUNSTANCIALES

Es imposible listar todas las posibles situaciones que pueden afectar a la CA de un aventurero, así que el Narrador es libre de imponer sus propios modificadores a la CA según las circunstancias y su criterio. Por ejemplo, podría decidir aplicar un penalizador de -1 a una armadura por encontrarse esta en mal estado o herrumbrosa.

Por último, hacer notar que algunos conjuros, objetos y efectos mágicos pueden modificar la armadura o CA de nuestro aventurero, según se recoja en la descripción del hechizo u objeto. Sin embargo, los modificadores mágicos no se apilan, al igual que ocurre con las armaduras, solo podremos emplear el mayor de ellos. Así, si poseyéramos dos anillos mágicos de +1 a la CA, solo podríamos aplicar uno de los +1 y no los dos.

MANIOBRAS DE COMBATE

Aunque las maniobras que se pueden intentar en un combate son prácticamente ilimitadas, algunas de las más comunes se explican someramente a continuación.

ATAQUE POR EL FLANCO

Cuando conseguimos atacar por su flanco a una criatura, ganaremos un bonificador +1 a la tirada de ataque.



ATACAR CON DOS ARMAS

Los aventureros pueden elegir combatir con dos armas en combate cuerpo a cuerpo, aunque se trata de una técnica complicada que requiere tiempo dominar. Por regla general, el aventurero deberá declarar el arma que emplea en cada mano y cuál de ellas es la principal. De esta manera, nuestro héroe podrá realizar dos ataques por asalto durante su turno de iniciativa, pero ambos penalizados: con un -3 para su arma principal y con un -6 para la secundaria. A estas penalizaciones se añade el modificador de DES del aventurero en vez del habitual de FUE. El modificador de FUE solo se aplica al daño infligido. El Narrador puede establecer limitaciones a las armas que se pueden utilizar de esta manera, prohibiendo las especialmente grandes o pesadas.



ATAQUE POR LA ESPALDA

Si un aventurero es atacado por la espalda perderá su modificador de DES a la CA y tampoco podrá emplear el modificador del escudo contra el atacante. Asimismo, el enemigo obtendrá un bonificador de +2 a su tirada de ataque.



CAMBIAR EL ARMA Y ATACAR

Si el aventurero no tiene en la mano el arma apropiada con la que quisiera golpear, el jugador puede optar por cambiar de arma (asumiendo que la nueva arma está en un lugar accesible). En este caso, el aventurero sufrirá una penalización de -2 para golpear durante el primer asalto tras cambiar de arma.

COMBATE BAJO EL AGUA

En ocasiones nos veremos forzados a combatir bajo el agua según las circunstancias, para estos casos será necesario tener en cuenta ciertas penalizaciones. Cuando luchamos bajo el agua tendremos un penalizador de -4 para golpear, además sufriremos un penalizador -2 a nuestra CA y nuestro movimiento normal se verá reducido a la mitad. En la sección sobre aventuras en el mar se describen las reglas de asfixia.

COMBATE AÉREO

Algunos monstruos capaces de volar pueden atacar desde el aire, cayendo en picado sobre sus presas. Para estos casos, si el ataque resulta exitoso, se podrá aplicar un bonificador de +4 al daño. Además, las criaturas terrestres que deseen devolver el golpe deberán aplicar una penalización de -4 a sus tiradas para impactar. También es posible que la criatura voladora arroje objetos desde el aire, siempre que se encuentre a una altura entre 6 y 50 metros, considerándose un ataque a distancia. El daño lo establecerá el Narrador atendiendo al tamaño y peso del proyectil. Como guía, una roca de 50 kilos arrojada desde una altura de 50 metros podría causar 2d6 puntos de daño en un área de 3 metros cuadrados.

El rango de movimiento en vuelo cobra especial importancia cuando combaten dos criaturas voladoras. Por ejemplo, una criatura un 50% más rápida que su rival podría recibir un +2 a sus ataques, mientras que si dobla el rango de movimiento de su enemigo, el bono podría llegar hasta +4. En cualquier caso, los bonos y cualquier otra ventaja que se pueda ganar por diferencia en altitudes o tamaños, queda a discreción del Narrador. También puede darse el caso de que los aventureros decidan combatir, conjurar o lanzar proyectiles desde una montura con capacidad para volar, como un dragón, draco, hipogrifo o incluso un artefacto volador mágico. Para estos casos, dada la inestabilidad en vuelo, los aventureros podrán conjurar con una probabilidad de 30% de fallo delconjuro y podrán combatir con armas convencionales con un -2 de penalizador al ataque. Para las armas de proyectil el penalizador será de -4.

COMBATE MONTADO

Los combatientes que luchen desde una montura contra criaturas a pie, reciben un bonificador de +1 a sus tiradas de ataque (siempre que no usen armas pequeñas, como dagas o cuchillos) y dispondrán también de un bonificador de +1 a su CA. No obstante, en todos los casos y debido a lo inestable de la montura, los conjuradores tendrán un 20% de posibilidades de que sus conjuros fracasen y todas las tiradas de ataque a distancia se realizarán con un penalizador de -2 al ataque.

Adicionalmente, los aventureros a lomos de una montura pueden declarar una carga. Para ello deben encontrarse en campo abierto, estar armados con una lanza larga o similar y situarse al menos a 50 metros de distancia del objetivo. Como hemos mencionado, la carga es un violento ataque que el jugador debe declarar como acción antes de efectuar

la tirada de iniciativa. Consiste en tratar de arrollar al oponente con un rápido y violento movimiento armado. En caso de obtener un resultado positivo en la tirada de ataque, logrando por tanto impactar al contrincante, el daño producido será el doble.

Si durante el combate es necesario guiar a la montura para esquivar obstáculos, superar fosos, voltearse para encarar a otro enemigo, etc., el jinete deberá superar un chequeo de DES, modificado apropiadamente por el nivel de desafío (ND) que establezca el Narrador. Un fallo en el chequeo indica que no logramos realizar la acción con éxito y puede implicar, a discreción del Narrador, penalizaciones en el ataque, en la CA del jinete o perder por completo la opción de atacar. Es importante volver a resaltar que salvo en el caso de una carga, solo podremos movernos hasta la mitad del rango de movimiento de nuestra montura si deseamos también atacar.

Sobre monturas convencionales como caballos de monta o de guerra, es el jinete quien realiza el ataque, aunque existen ciertas habilidades que permiten a ciertos aventureros ordenar a sus monturas que también ataquen de forma independiente. Obviamente, si nos encontramos montando alguna criatura monstruosa (pegasos, mantícoras o un dragón) esta regla no se aplica, y el monstruo llevará a cabo sus ataques de manera habitual.

DESARMAR

Para desarmar a un contrincante, será necesario tener éxito en una tirada de ataque contra una CA equivalente a 18 más los dados de golpe (DG) o niveles del contrincante. Por ejemplo, necesitaremos obtener un resultado de 23 para desarmar a un orco de 5 DG. Las armas naturales de las criaturas, como garras o dientes no se ven afectadas por esta maniobra.



LUCHAR A LA DEFENSIVA

Luchando de esta manera conseguiremos defendernos mejor de los golpes de nuestros enemigos a costa de un penalizador de -4 a nuestras tiradas de ataque, pero obteniendo un beneficio de +2 a nuestra CA.

Si renunciamos por completo a atacar, lanzar conjuros o utilizar habilidades, podremos desrabarnos del combate, evitando así sufrir el ataque adicional que origina una huida. Al final del asalto en curso nos desplazaremos una distancia igual a nuestro rango de movimiento.



HUIR DEL COMBATE

Durante sus exploraciones, o al enfrentarse a poderosos enemigos, los aventureros pueden considerar que lo más prudente es huir de un encuentro potencialmente letal. En cualquier caso, cualquiera de las partes implicadas en un encuentro podrá intentar escapar, incluyendo a las criaturas interpretadas por el Narrador.

Si el combate ya se ha establecido y uno de los oponentes decide huir, su rival tendrá derecho a efectuar un último ataque adicional, aunque solo si estaban en combate cuerpo a cuerpo y no ha realizado antes una maniobra de lucha a la defensiva para desrabarse.

Los contendientes decidirán, llegado el caso, si persiguen a un enemigo que huye. Será tarea del Narrador decidir si los monstruos persiguen a los jugadores con una tirada especial de reacción. Un resultado de 6-12 en 2d6 indicará que el monstruo decide perseguir a los aventureros. Sin embargo, la criatura no continuará con la persecución si los jugadores rebasan su alcance visual.

Para resolver si la huida tiene éxito, cada uno de los bandos tira 1d10 y suma al resultado su rango de movimiento x2 (movimiento de marcha), convenientemente ajustado por nivel de carga y cualquier otro modificador que el Narrador considere oportuno. El bando perseguido también añade a su resultado la distancia inicial que los separaba de los perseguidores. Si el resultado final de los perseguidores iguala o supera al de los perseguidos, se les habrá alcanzado, iniciándose un nuevo combate. En otro caso, los perseguidos habrán logrado huir.

DAÑO Y PUNTOS DE GOLPE

Los puntos de golpe (PG) son una abstracción que indica la cantidad de daño máximo que pueden recibir los aventureros o monstruos antes de caer inconscientes y morir. Cuando una criatura recibe daño por cualquier causa, este

debe sustraerse de sus puntos de golpe actuales. Existen medios mágicos y naturales para recuperar puntos de golpe perdidos, pero nunca podremos superar de esta manera los puntos de golpe máximos establecidos para nuestro aventurero. Los puntos de golpe máximos dependen de nuestro nivel y clase de aventurero, tal y como se explica en el capítulo 4. Al igual que los aventureros, los monstruos también disponen de puntos de golpe y dados de golpe, aunque funcionan de una manera un poco diferente. Para aprender más sobre ello, debéis acudir al capítulo 11, donde se explica con detalle este asunto.

Siempre que un aventurero o monstruo se vea reducido exactamente a 0 puntos de golpe, caerá inconsciente, aunque no morirá, manteniéndose en un estado agónico cercano a la muerte, postrado e incapaz de actuar. El aventurero recuperará la conciencia por sí solo transcurridas 1d6 horas, aunque únicamente podrá moverse a mitad de su rango de movimiento y no podrá realizar ninguna acción extenuante hasta que sus puntos de golpe vuelvan a ser superiores a 0. Un aventurero herido recuperará 1 punto de golpe más su modificador de CON por cada día de descanso. Obviamente, mediante conjuros de curación y otros medios mágicos, se puede acelerar este proceso.

Entre -1 punto de golpe y -9 puntos de golpe, el aventurero o monstruo perderá adicionalmente un punto de golpe por asalto debido a la hemorragia, pérdida que solo se detendrá si recibe atención de un aliado que invierta todo un asalto en estabilizarlo. El Narrador puede establecer requisitos adicionales, como superar una tirada de INT o disponer de alguna pieza de equipo especial, por ejemplo vendas. Si no se utilizan medios mágicos u otras habilidades especiales, un aventurero estabilizado tardará, de forma natural, 24 horas en aumentar sus puntos de golpe hasta 0, momento en el que se aplican las reglas antes descritas.

Un aventurero o monstruo fallece automáticamente si sus puntos de golpe llegan a -10, momento en el que solo podrá ser devuelto a la vida con un conjuro de resurrección o reencarnación.

TIRADA DE DAÑO

Cuando golpeamos con éxito a nuestro adversario, o cuando un monstruo hace lo propio con nosotros, se realiza la tirada de daño, que determinará cuántos puntos de daño hemos conseguido infligir a nuestro contrincante. El daño causado dependerá del arma oconjuro utilizado, más los bonificadores aplicables (bonificador de FUE, bonificador por arma mágica, etcétera). El daño resultante de la tirada de daño se aplica a los puntos de golpe actuales del blanco, si a resultado del mismo nuestro enemigo muere, no podrá atacar.

Los conjuros, trampas y otras eventualidades también pueden causar daño. El daño infligido por un hechizo quedará definido en la explicación del mismo, de igual forma que el daño de una trampa debe indicarse en su descripción.

DAÑO POR CAÍDAS

Los aventureros que caigan desde una altura superior a 3 metros pueden sufrir daño por la caída. Por cada 3 metros de altura adicionales, el daño se incrementa en un d6, pero cuidado, el daño se incrementa de forma acumulativa al ocasionado por los tramos anteriores, de forma que el daño asciende de forma progresiva según aumenta la distancia, tal y como se recoge en la siguiente tabla.

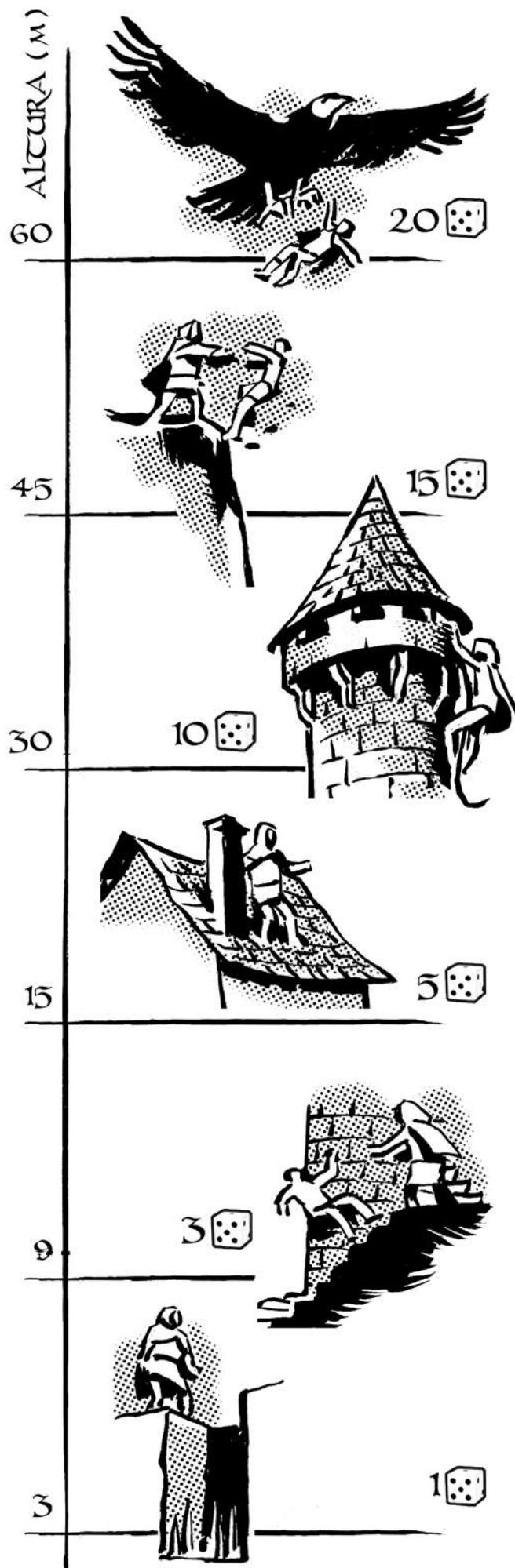


TABLA DE DAÑO POR CAÍDA SEGÚN LA DISTANCIA

ALTURA DE LA CAÍDA *	INCREMENTO *	DAÑO TOTAL RECIBIDO
Menos de 3 m	0	0
Entre 3 m y menos de 6 m	+1d6	1d6
Entre 6 m y menos de 9 m	+2d6	3d6
Entre 9 m y menos de 12 m	+3d6	6d6
Entre 12 m y menos de 15 m	+4d6	10d6
Entre 15 m y menos de 18 m	+5d6	15d6
Por cada 3 m adicionales	Altura/3 x 1d6	Daño total anterior + incremento

* El resultado de Altura/3 se calcula redondeando hacia abajo.

DAÑO ATENUADO

En algunas situaciones combatiremos de tal forma que el daño causado quede atenuado. Por ejemplo, atacando con nuestras manos desnudas no estando especialmente entrenados para ello, como si lo están los místicos, o bien porque no queramos dañar en demasiado a nuestro contrincante, y en lugar de golpearle con el filo de nuestra espada decidimos golpearle con su canto, o lo que se nos pudiera ocurrir. En este caso aplicaremos lo que se conoce como daño atenuado. Este tipo de daño sana más rápido (1 punto cada minuto) que el daño normal y no resulta fatal. El daño atenuado debe sustraerse de nuestros puntos de golpe actuales de forma habitual, sumándolo a cualquier pérdida por otras causas (incluido el daño corriente). Si un aventurero alcanza los 0 puntos de golpe o menos, quedará inconsciente, pero no necesitará que lo estabilicen y no morirá. Aunque solo si los puntos de golpe del aventurero o monstruo fuesen positivos de no contar el daño atenuado.

Veamos el caso anterior con un ejemplo: Feltin, nuestro ladrón de dudosa ética, se encuentra en medio de una pelea de taberna. Antes de la pelea no estaba herido y, por tanto, sus puntos de golpe eran iguales a su máximo actual, esto es, 9. En un momento de la pelea, recibe una puñalada por la espalda (daño normal) que le causa una pérdida de 6 puntos de golpe. Inmediatamente después recibe un fuerte puñetazo que le causa 4 puntos de daño atenuado. En ese momento sus puntos de golpe quedan reducidos a -1 y cae inconsciente. Sin embargo, si no contamos el daño atenuado, sus puntos de golpe serían de 3, por lo que Feltin no se desangraría ni moriría por las heridas actuales. Si en ese momento recibiera una nueva puñalada que le causaría otros 5 puntos de golpe sí empezaría a desangrarse y podría morir, puesto que incluso eliminando el daño atenuado sus puntos de golpe seguirían por debajo de 0. En esta situación, Feltin comenzará a desangrarse y morirá al llegar a los -14 puntos de golpe (-10 de daño normal más -4 de daño atenuado).

Si un aventurero herido recibe curación mágica, o se utiliza con él alguna habilidad especial, siempre se recuperan primero los puntos de golpe perdidos por daño normal, y por último, los perdidos a causa de daño atenuado.

CRÍTICOS Y PIFIAS (REGLA OPCIONAL)

Como regla opcional, cada vez que en una tirada de ataque normal obtengamos un 20 natural en el d20, consideraremos la tirada un crítico, de tal forma el ataque será un éxito automático y multiplicaremos por dos el daño obtenido en la tirada de daño. Esto viene a representar la posibilidad de golpear con contundencia y habilidad en una zona especialmente sensible de la anatomía del contrincante. Hay algunas criaturas que son inmunes a los golpes críticos, como todos los muertos vivientes, golems y algunas bestias mágicas carentes de órganos vitales sobre los que producir más daño. Generalmente, todas las criaturas con órganos vitales están sujetas a los golpes críticos, exceptuando a los muertos vivientes, ya que todos sus órganos dejaron de funcionar en el momento de convertirse en muertos vivientes. De igual manera, todos los animales pueden recibir golpes críticos. Para casos excepcionales, la última palabra recaerá en el Narrador.

Por otro lado, se considerará una pifia cuando el resultado de la tirada de ataque en 1d20 sea 1. En este caso, independientemente de la situación, el ataque siempre será considerado un fracaso y se producirá una situación especial que afectará negativamente al jugador. Por ejemplo, nuestro aventurero puede romper su arma, dejarla caer descuidadamente, tropezar, resbalarse, golpear a un compañero próximo, etcétera. Como con los críticos, la última palabra la tiene siempre el Narrador.

TIRADAS DE MORAL (REGLA OPCIONAL)

Es trabajo del Narrador decidir la reacción de los monstruos y aventureros no jugadores (ANJ) según evolucione el combate. En ocasiones, según las circunstancias, los monstruos pueden decidir huir o rendirse. Para definir estas situaciones de manera más sencilla, cada monstruo listado en el bestiario dispone de un indicador de moral representado por un número entre 2 y 12. Un valor de 2 indica que el monstruo es un completo cobarde y tratará de huir a la mínima oportunidad, mientras que un 12 significa que el monstruo luchará hasta la muerte sin rendirse o huir jamás. En ninguno de estos dos casos extremos será necesario realizar una tirada de moral.

Generalmente, será recomendable que el Narrador realice una tirada de moral cuando se dé una de estas dos circunstancias:

Al final del asalto en el que uno de los integrantes del grupo de monstruos muera.

Al final de cualquier asalto en el que queden menos de la mitad de los monstruos iniciales con capacidad para luchar.

Cuando se produzca una de estas dos condiciones, el Narrador lanzará dos dados de seis caras (2d6) y si el resultado es mayor que el indicador de moral del monstruo, este se retirará o se rendirá, a discreción del Narrador. El Narrador puede decidir añadir un +2 o -2 de bonificación o penalización dependiendo de las circunstancias. Estos ajustes nunca serán aplicados a monstruos con indicador de moral 2 o 12, ya que son los extremos y, como hemos apuntado antes, no es necesario realizar tirada de moral para estos casos.

TIRADAS DE SALVACIÓN

Todos los aventureros y monstruos tienen derecho a realizar tiradas de salvación (TS) bajo ciertas circunstancias. En realidad, una tirada de salvación es muy similar a una tirada de característica, que nos permitirá evitar determinados efectos nocivos para nuestro aventurero. Cada uno de estos posibles efectos está asociado a una de las seis características básicas, según aparecen recogidas en la hoja de aventurero y en la siguiente tabla:

TABLA DE CARACTÉRISTICA RELEVANTE POR TIPO DE AMENAZA

CARACTÉRISTICA RELEVANTE	EFEKTOS / AMENAZA
Fuerza	Parálisis, constricción, aplastamiento
Destreza	Trampas, ataque de aliento (como el aliento de fuego de un dragón)
Constitución	Enfermedad, drenaje de energía, veneno
Inteligencia	Magia arcana, ilusiones
Sabiduría	Magia divina, confusión, ataque de mirada (como el ataque petrificador de una medusa o basilisco), polimorfismo, petrificación, parálisis
Carisma	Ataque de muerte, encantamiento, miedo
Variable según las circunstancias	Ciertos conjuros y habilidades especiales, efectos mágicos de objetos y artefactos

A todos los efectos, una tirada de salvación funciona como una tirada de característica. Esto es: el jugador lanza 1d20 y añade al resultado el nivel de su aventurero más el bonificador de la característica asociada, si lo hubiera. Si la característica asociada a la tirada de salvación es primaria, el nivel base para establecer el nivel de desafío o ND será 12. Y si la característica asociada es secundaria, el nivel base para establecer el ND será de 18. El Narrador establecerá el ND final con arreglo a varios considerandos, como, por ejemplo, los DG del monstruo, el nivel del lanzador de un conjuro, una trampa o veneno, etcétera, incluyendo los bonificadores o penalizadores que considere convenientes. Si el resultado de la tirada del 1d20, más el nivel del aventurero y el bonificador de la característica asociada iguala o supera el ND establecido por el Narrador, la tirada de salvación habrá resultado exitosa.

$$\text{TIRADA DE SALVACIÓN} = 1\text{d}20 + \text{MODIFICADOR DE CARACTÉRISTICA} + \text{NIVEL DEL AVENTURERO} \geq \text{AL NIVEL DE DESAFÍO O ND}$$

Pongamos un ejemplo práctico de la aplicación de una tirada de salvación (TS):

Un ladrón humano de nivel 5 ha colocado una trampa en un estrecho corredor de una mazmorra por el que transcurrió Siloscien, nuestra exploradora de nivel 3. Lamentablemente, Siloscien no se percata de la existencia de la trampa y pasa por encima. Según las notas del Narrador, los aventureros que pasen por encima activarán la trampa si fallan una tirada de salvación por DES, así que el Narrador exige una tirada de salvación a la jugadora de Siloscien. La característica asociada a las tiradas de salvación de trampas es la destreza (DES). Dicha característica no es primaria para nuestra exploradora elfa, así que el nivel base de desafío empieza en 18, añadiendo el Narrador un +5 adicional por los 5 niveles

del ladrón que montó la trampa para obtener un ND total de 23. La jugadora de Siloscien tira entonces el dado de 20 caras, obteniendo un 17 y añadiendo a esta cifra sus 3 niveles y su +2 de bonificador por DES, así que el resultado final es de 22. Mucho nos tememos que por un solo punto Siloscien acaba de meterse en problemas.

Algunas tiradas exitosas de salvación negarán por completo los efectos perniciosos que de otra forma sufriríamos, mientras que otras tiradas, igualmente exitosas, solo nos servirán para mitigar las consecuencias, por ejemplo recibiendo solo la mitad del daño que nos correspondería si no hubiésemos superado la tirada. En la descripción de cada conjuro, trampa o monstruo vienen indicadas las correspondientes tiradas de salvación que habremos de emplear llegado el caso. En cualquier caso, el Narrador siempre tendrá la última palabra en lo que toca a qué característica es la adecuada para realizar una tirada de salvación.

También hay que tener en cuenta que, para ciertos ataques como por ejemplo el mordisco de una serpiente, recibimos daño tanto por el mordisco como por el veneno inoculado en sangre, pero únicamente el daño del veneno puede mitigarse o evitarse por una tirada de salvación exitosa.

Las tiradas de salvación de los monstruos o aventureros no jugadores funcionan igual que las propias de los aventureros, y serán efectuadas por el Narrador. Sin embargo, existe una pequeña diferencia, las características primarias y secundarias de los monstruos se agrupan en dos categorías principales: característica primaria física o mental. Si la característica primaria de un monstruo, según esta clasificación, es física, querrá decir que sus características físicas (FUE, DES y CON) serán tenidas como primarias y las restantes (INT, SAB y CAR) como secundarias. Si, por el contrario, dispusiera de su característica primaria catalogada como mental, vendría a significar que sus tres características mentales (INT, SAB y CAR) son primarias y las otras tres actuarían como secundarias. Veremos esto con más detalle en el bestiario.

CATEGORÍA DE LAS TIRADAS DE SALVACIÓN

En esta sección se listan con más detalle las categorías de tipos de salvaciones recogidas en la tabla de característica relevante por tipo de amenaza. Recuerda que normalmente una tirada exitosa evita por completo los efectos perniciosos, aunque en ciertos casos particulares puede que solo los mitiguen.

APLASTAMIENTO Y CONSTRICCIÓN (FUE): algunas criaturas pueden atrapar o apresar a sus víctimas de muy diversas maneras. Estos monstruos pueden decidir aplastar a sus contrincantes una vez inmovilizados, para asfixiarlos o quebrar sus huesos, provocando un daño masivo y el colapso físico subsiguiente.

ATAQUE DE ALIENTO (DES): quizás sea uno de los ataques más temibles, como por ejemplo la bocanada ardiente de un dragón rojo, o el escupitajo ácido de una serpiente negra, o la brutal vaharada de gas tóxico de un dragón verde. Incluso la descarga eléctrica que un dragón azul puede lanzar en forma de rayo desde su boca también se considera ataque de aliento. Aunque no solo los dragones disponen de este tipo de ataque, pues hay muchas más criaturas capaces de efectuar ataques de este tipo.

ATAQUE DE MIRADA (SAB): cada aventurero dentro del rango de efecto de un ataque de mirada deberá realizar una TS al principio de su asalto. En algunas ocasiones, no será preciso llevarla a cabo, siempre que los aventureros tomen las medidas adecuadas. El fallo en esta tirada indicará que nuestro héroe sufre los efectos establecidos para este tipo de ataque según la criatura. Por ejemplo, si nuestro aventurero fallara su tirada de salvación contra el ataque de mirada de una medusa, quedaría inmediatamente petrificado.

ATAQUE DE MUERTE (CAR): este tipo de ataque es muy poco habitual. Solo algunas criaturas muy poderosas y algunos artefactos legendarios pueden provocar este tipo de daño. Fallar una tirada de salvación de un ataque de muerte supondrá el fallecimiento instantáneo de la víctima.

CONFUSIÓN (SAB): los sortilegios o habilidades innatas en monstruos que producen efectos de confusión suelen ser bastante habituales. Una tirada de salvación fallada en esta categoría representará que nuestro aventurero ha resultado obnubilado, alelado, pasmado, turbado o desorientado, confundido en definitiva y por ende desconcertado en mayor o menor medida. Las acciones de un aventurero confundido, o bien se resuelven según lo establecido en el conjuro/habilidad utilizado o bien mediante la tirada de 1d10 y consultando la tabla siguiente:

TABLA DE EFECTOS DE LA CONFUSIÓN

RESULTADO EN 1D10	EFEKTOS
1	La criatura afectada abandona el campo de batalla, deambulando erráticamente durante 1 minuto
2-6	La criatura afectada es incapaz de realizar ninguna acción en su asalto
7-9	La criatura afectada atacará a la criatura más cercana, sea amigo o enemigo
10	Efectos muy leves. La criatura afectada actúa normalmente

Cualquier criatura bajo los efectos de la confusión que resulte atacada, responderá al ataque en su siguiente asalto de forma normal.

CONJUROS Y EFECTOS DE OBJETOS O ARTEFACTOS MÁGICOS DIVERSOS (VARIABLE): muchos conjuros precisarán de una TS para que nuestro aventurero evite los efectos no deseados de los mismos. Los conjuros o efectos mágicos que por una u otra razón no entren en la categoría de magia arcana o divina, necesitarán una TS basada en la característica determinada específicamente por el conjuro o el Narrador.

DRENAJE DE ENERGÍA (CON): este es otro tipo de ataque insidioso especialmente temido por todo aventurero que se precie, pues es capaz de restar niveles e incluso puntos a nuestras características básicas. Muchas de las acciones que producen drenajes de energía precisan de un ataque cuerpo a cuerpo exitoso. Si la tirada del monstruo o criatura que drena energía tiene éxito, entonces nuestro aventurero deberá superar una tirada de salvación o sufrir las consecuencias establecidas en la descripción del monstruo. Según el caso, estas pueden drenar niveles o restar puntos a cualquiera de las seis características básicas.

Si se nos drenara un nivel, deberíamos ajustar las habilidades al nivel actual, eliminando cualquier habilidad disponible gracias al nivel perdido, y ajustando los puntos de experiencia de nuestro aventurero a la baja. Los aventureros de nivel 1 que pierdan un nivel y se vean reducidos a nivel 0 perderán de forma automática todas las habilidades por su clase. Un aventurero de nivel 0 al que se le drenara un nivel morirá de manera fulminante. Los niveles drenados no podrán ser recuperados, a no ser que sean restituidos gracias a poderosos conjuros o el hechizo divino de restablecimiento. La única manera no mágica es volver a ganar los puntos de experiencia necesarios para subir de nivel.

Un drenaje también puede restar puntos a alguna de nuestras características. Si esto sucediera, deberíamos revisar los posibles bonificadores de la característica drenada para ajustarlos a su nueva puntuación. Por ejemplo, un aventurero que pierda un punto de FUE, pasando de 13 a 12, perderá su bonificador de FUE a la tirada para golpear y al daño. De igual manera, una pérdida de puntuación en la característica de Constitución (CON) comportará, llegado el caso, una pérdida del bonificador sumado a los puntos de golpe, que deberá reflejarse de inmediato ajustando el valor actual y máximo de los puntos de golpe del aventurero. Un aventurero que llegue a cero en alguna de sus seis características básicas morirá.

ENCANTAMIENTO (CAR): un fallo en la TS de esta categoría significará que el aventurero o monstruo ha resultado embrujado, sufriendo todos los efectos del sortilegio de encantamiento.

ENFERMEDAD (CON): muchos bichos y monstruos son capaces de contagiar terribles enfermedades, bien de origen físico o mágico. También es posible contraer enfermedades si comemos o bebemos alimentos o sustancias corrompidas o infectas, o si entramos en contacto con objetos pútridos y materia inficionada. Pasar esta tirada de salvación nos evitará sufrir los efectos de la afección mórbida.



MAGIA ARCANAS Y MAGIA DIVINA (INT Y SAB RESPECTIVAMENTE): los conjuros de ilusionista/mago o clérigo/druida, así como los objetos mágicos, bien arcanos o divinos, provocarán efectos según el hechizo que precisarán de una TS para evitar los mismos. Normalmente, la descripción del objeto o hechizo incluye la característica a usar, pero si no fuera así, el Narrador puede asignarla según la naturaleza de su magia: INT para magia arcana y SAB para magia divina.

MIEDO (CAR): algunas criaturas, típicamente los muertos vivientes, son capaces de causar espanto y terror a sus víctimas, en ocasiones un aura preternatural de miedo rodea a estas criaturas. El temor también puede ser inducido por medio de la magia. En cualquier caso será perentoria una TS para no caer presas del miedo y huir despavoridos.

PARÁLISIS (FUE): algunos monstruos son capaces de paralizar a sus víctimas si consiguen golpearlas gracias a una tirada exitosa de ataque. En este caso, es necesaria una tirada de salvación para sortear este indeseable efecto.

PETRIFICACIÓN/POLIMORFIZACIÓN (SAB): algunos conjuros pueden cambiar el aspecto (polimorfar) a una criatura, o tornar su carne en piedra (petrificar). Incluso existen monstruosidades capaces de conseguir estos mismos efectos gracias a sus facultades naturales extraordinarias, como la medusa o el basilisco. Los aventureros polimorfados retendrán su conciencia, pero verán alterada su fisonomía. Por otra parte, las criaturas petrificadas continuarán viviendo durante un tiempo, aunque no son conscientes de lo que ocurre en derredor, siempre que su estructura pétrea no sea destruida, en cuyo caso morirán salvo que la piedra sea remediada de algún modo antes de revertir la situación del individuo petrificado.

TRAMPAS (DES): las trampas son uno de los peligros más recurrentes en la vida de los aventureros. Ser capaz de sortear sus efectos se mostrará muy importante en nuestras

campañas. Existen trampas de todos los tamaños y colores, pero normalmente es la destreza (DES) la característica que mejor representa nuestra capacidad de esquivarlas.

VENENOS (CON): muchos monstruos y criaturas son capaces de inocular veneno en sus ataques. Además de que existen gran cantidad de sustancias tóxicas en el mundo de la Marca, que pueden ser empleadas en alimentos y bebidas, usadas para impregnar el filo de armas o en objetos de todo tipo, incluyendo trampas.

TIRADAS DE SALVACIÓN DE OBJETOS

Cuando los aventureros, o los monstruos, fallen en sus tiradas de salvación y mueran por el efecto dañino de un ataque masivo, como por ejemplo una bola de fuego o el aliento de un dragón, todos los objetos que porten se considerarán destruidos en el ataque. Los objetos mágicos, sin embargo, pueden sobrevivir a dicha situación, siempre que superen una tirada de salvación. Se considera que los objetos mágicos tienen todas las características como primarias. Los objetos que otorgan bonos deben sumar el bono más alto a su tirada. Los objetos que proporcionan habilidades y capacidades especiales suman +1 por cada capacidad. Por último, los objetos que permiten lanzar conjuros, deben sumar a la tirada el nivel más alto de los conjuros que contienen.

Si el Narrador lo considera oportuno, puede permitir en determinadas situaciones que se hagan tiradas de salvación para objetos comunes. Por ejemplo si un frasco de aceite resbala de las manos de un aventurero y cae al suelo. En esos casos, debe considerarse que el objeto tiene todas sus características como secundarias y que no cuenta con bonificadores por característica. Dependiendo de la situación exacta, del material del objeto y de la naturaleza de la amenaza, el Narrador debe establecer el nivel de desafío (ND) que considere oportuno.



CAPÍTULO 7: AVENTURAS Y DESVENTURAS

En el estilo de juego preconizado por *Crónicas de la Marca*, la exploración es un aspecto muy importante, uno de los tres pilares junto a la resolución de conflictos (cubierto en el capítulo anterior) y a la interacción con el resto de habitantes del mundo. Cuando los aventureros se entrevistan con un posible patrón que desea recuperar un objeto familiar largamente perdido, y preguntan o investigan en la ciudad el posible emplazamiento de dicho objeto, están poniendo en práctica la interacción social. El viaje y revisión de las ruinas de un antiguo castillo, donde piensan que se encuentra el objeto, ahondaría en el aspecto de la exploración. Por último, arrebatar el objeto de las manos de un nigromante y sus huestes de muertos vivientes ejemplificaría la superación de conflictos.

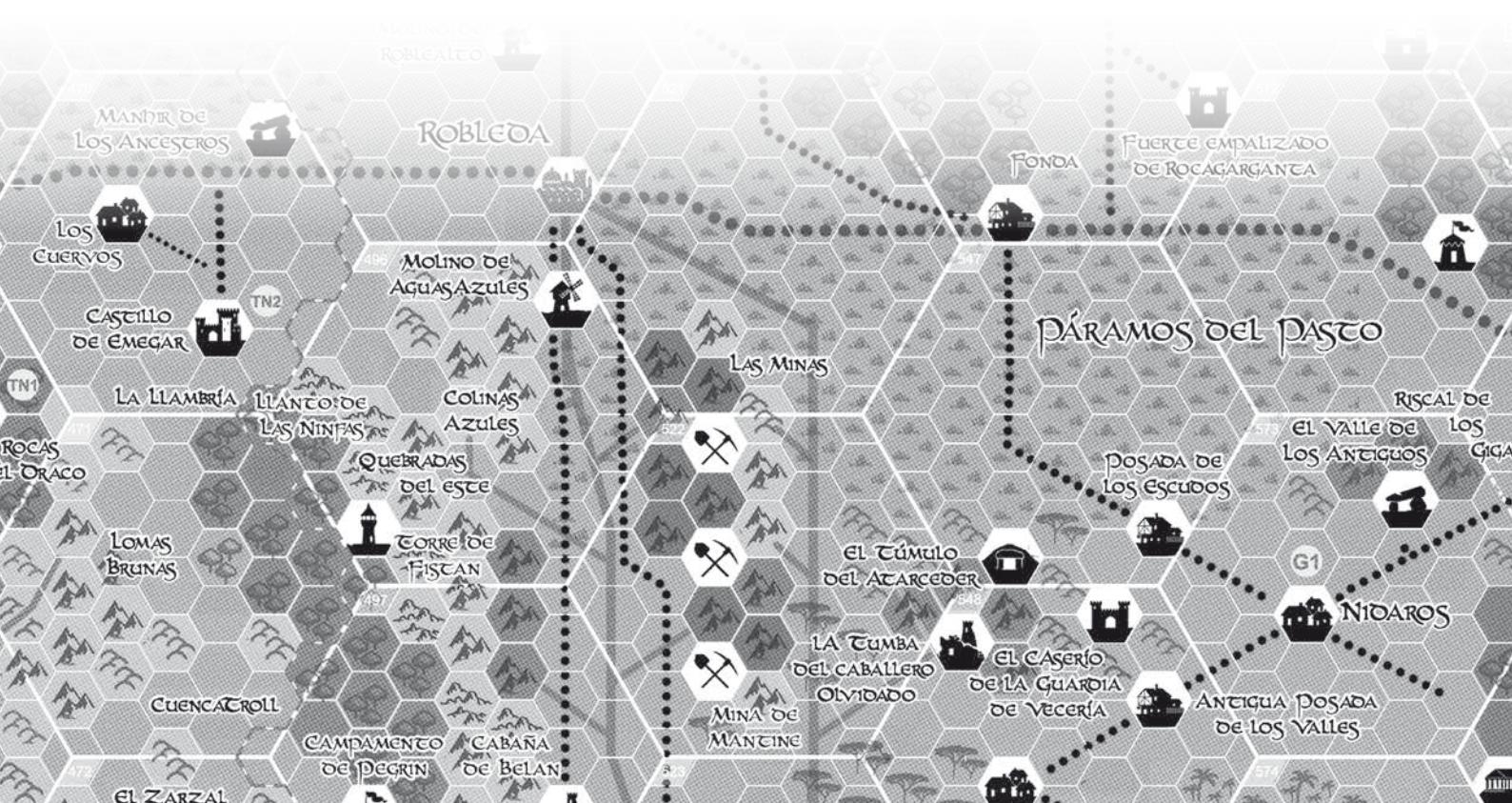
Muchas de las aventuras de este juego se desarrollarán en localizaciones subterráneas, más conocidas como *dungeons* o mazmorras. Estos lugares son estructuras complejas, construidas normalmente bajo tierra, en las que podremos encontrar estancias, salones, cavernas, grutas, pasadizos, corredores, trampas, puertas secretas y monstruos terribles que tendremos que superar para conseguir nuestro objetivo.

También deberemos arrostrar infinidad de peligros al aire libre, según exploramos bosques oscuros, impenetrables junglas o páramos desiertos, parajes todos ellos rebosantes de criaturas salvajes dispuestas a caer sobre nosotros para devorarnos. Y aunque la exploración por sí misma puede ser suficiente acicate para algunos jugadores, la mayoría se verán impelidos por recompensas más mundanas, como tesoro o puntos de experiencia.

Y es por ello que debemos prepararnos adecuadamente. Este capítulo contiene información variada que nos ayudará en la tarea de resolver no pocas de las situaciones a las que nos enfrentaremos durante la exploración del vasto mundo puesto ante nuestros aventureros por el Narrador.

TIRADAS DE CARACTÉRISTICA

Muchas de las situaciones y conflictos que arrostraremos durante nuestras aventuras requerirán para su resolución de una tirada de característica, incluyendo buena parte de los usos de nuestras habilidades de clase o especie. Es decir, ¿conseguirá nuestro aventurero seguir el rastro del grupo de orcos que ha secuestrado a su compañero? ¿Podremos escalar la escarpadura para acceder a las cuevas misteriosas? ¿Será posible que los héroes atraviesen a nado las bravías aguas del río para alcanzar la otra orilla? ¿Setectaremos las trampas en los pasadizos de la oscura mazmorra o moriremos en el intento? Todas estas acciones, y otras muchas más, dependerán de una tirada de característica. Como vimos someramente al inicio de este reglamento, la distinción entre características primarias y secundarias es harto importante en *Crónicas de la Marca* y más concretamente en la correcta aplicación de las tiradas de característica. Casi todas las tiradas para resolver una acción, exceptuando las propias del combate para golpear, calcular el daño, etc., se llevarán a cabo usando una tirada de característica. Cada una de estas tiradas irá asociada siempre a una única característica, y precisará de una tirada de 1d20 por parte del jugador. Sumaremos al resultado el modificador de dicha característica y el nivel de nuestro



aventurero (en la mayoría de las ocasiones). Añadiremos, por último, cualquier otro modificador adicional, como por ejemplo cualquier bonificador o penalizador debido a nuestra especie. Si el resultado es igual o mayor al nivel de desafío (ND) establecido por el Narrador, entonces la tirada de característica habrá tenido éxito.

$$\text{TIRADA DE CARACTERÍSTICA} = 1d20 + \text{MODIFICADOR DE CARACTERÍSTICA} + \text{NIVEL DEL AVENTURERO} + \text{MODIFICADOR POR ESPECIE} \geq \text{AL NIVEL DE DESAFÍO O ND.}$$

El nivel de desafío (ND) es un número generado por el Narrador que determina la dificultad para realizar con éxito una determinada acción. El nivel de desafío se genera mediante un sencillo proceso de dos pasos. En primer lugar, establecemos el nivel base del desafío, que dependerá de si la característica asociada a la tirada es primaria o secundaria. Si la característica es primaria, el nivel base será de 12, y si la característica es secundaria, el nivel base será de 18. El segundo paso es sumar el grado de dificultad (GD) establecido por el Narrador que nos dará el ND a batir. El grado de dificultad variará en una cifra comprendida entre el 1 y el 20, aunque excepcionalmente puede ser superior a 20.

$$ND = (12 \text{ o } 18) + \text{GRADO DE DIFÍCULTAD ESTABLECIDO POR EL NARRADOR (GD)}$$

Es habitual utilizar el nivel o dados de golpe de la criatura contra la que nos enfrentamos como el grado de dificultad establecido por el Narrador. Por ejemplo, imaginemos que nuestro aventurero Feltin, un consumado ladrón, quiere intentar robar un objeto a un monstruo de 5 DG de golpe o a un aventurero no jugador de nivel 5. En estas circunstancias, el Narrador podría establecer que el grado de dificultad es de 5.

No siempre será tan sencillo disponer del nivel o DG de un contrincante para establecer el grado de dificultad de una acción. Para esas situaciones, el Narrador puede utilizar la siguiente tabla como guía.

TABLA DE GRADOS DE DIFÍCULTAD

DIFÍCULTAD DE LA TAREA	GRADO DE DIFÍCULTAD
Tareas sencillas	1-5
Tareas difíciles	6-10
Tareas muy difíciles	11-15
Tareas épicas	16-20

Pongamos un par de ejemplos más para glosar el uso de las tiradas de característica, retomando el caso de nuestro aventurero anterior:

Feltin trata de robar un objeto a uno de sus compañeros, un enano de nivel 5. Para ver si tiene éxito, el Narrador exige una tirada de característica de DES, característica que es primaria para el ladrón. Por ello, el nivel base para establecer el ND comienza en 12, al que añadimos 5 como grado de dificultad, pues 5 es el nivel del enano al que estamos intentando robar. Por lo tanto, el ND final será de 17, resultado de sumar 12 y 5. Nuestro héroe solo conseguirá su objetivo si tras lanzar 1d20, sumar su modificador a la DES y su nivel, obtiene un resultado final mayor o igual a 17.

Pongamos otro ejemplo práctico que nos ayudará a comprender cómo se aplican en otra situación de juego las tiradas de característica:

Steinkel es un clérigo de nivel 5 con su fuerza (FUE) como característica secundaria. Nuestro clérigo huye de un grupo de orcos que andan persiguiéndole en el interior de unas ruinas antiguas. Tratando de evitar ser atrapado, Steinkel pretende mover una estatua de piedra para bloquear la puerta y así impedir el paso de sus perseguidores. El problema es que la escultura es muy pesada y el Narrador solicita una tirada de característica de FUE para resolver la situación. Ya que la fuerza del aventurero es secundaria, su nivel base será de 18. El Narrador establece el grado de dificultad de la acción en 8, dado el peso y volumen de la estatua, así que el ND final queda en 26. Nuestro aventurero debe lanzar 1d20, sumar su modificador a la FUE, si lo hubiera, y su nivel. Si el resultado final es mayor o igual 26, conseguirá mover la dichosa estatua y bloquear la puerta, consiguiendo escapar de sus perseguidores.

AÑADIR EL NIVEL

El nivel de nuestro aventurero se sumará casi siempre a las tiradas de característica. La premisa detrás de ello es que, a medida que ganamos niveles, nuestros aventureros se vuelven más experimentados y efectivos. Este planteamiento afecta tanto a las características primarias como a las secundarias. Sin embargo, el Narrador puede, bajo determinadas circunstancias, negar que apliquemos el nivel de nuestro aventurero. Un buen ejemplo sería encontrarnos ante un determinado obstáculo donde nada de nuestro bagaje anterior nos sirva para superarlo.

Otra situación en la que no se debería permitir sumar el nivel a una tirada de característica ocurre cuando intentamos realizar acciones cubiertas por las habilidades especiales de otra clase de aventurero, suponiendo que el Narrador nos permita siquiera intentarlo. Algunas de estas habilidades serían hurtar, rastrear, esconderse, moverse en silencio, etc. No significa necesariamente que un aventurero no pueda llevarlas a cabo (cualquiera puede intentar esconderse, por ejemplo), es solo que a través de la formación y la experiencia, algunos aventureros están más capacitados que otros.

Resumiendo: como regla general (y siempre a discreción del Narrador) los aventureros suman por defecto su nivel a las tiradas de característica salvo si acometen una acción que nunca antes habían llevado a cabo y para la que no cuentan con experiencia o conocimientos relevantes, o cuando intentan realizar una acción cubierta por una habilidad especial de otra clase de aventurero, como rastrear, hurtar, disfrazarse, etc.

HABILIDADES SECUNDARIAS (OPCIONAL)

El mecanismo normal de resolución de acciones basado en características primarias y secundarias es más que capaz de lidiar con cualquier posibilidad que se dé durante el juego. Sin embargo, y como regla opcional, es posible dotar a los aventureros de habilidades secundarias. Las habilidades secundarias son conjuntos de conocimientos y competencias en determinadas áreas que trascienden los clichés asociados a las clases de aventurero. Representan una experiencia anterior al comienzo de su carrera como aventurero o un campo en el que se tiene una dilatada experiencia.

Si se usa este sistema, se recomienda que cada aventurero comience con una habilidad secundaria ligada con su pasado. A discreción del Narrador, se podrían adquirir otras habilidades con posterioridad pagando a los profesores adecuados e invirtiendo tiempo y recursos establecidos por

el Narrador. Ningún aventurero debería tener más de dos o tres habilidades secundarias, ya que estas engloban conocimientos y competencias muy amplias. Dominar nuevas habilidades secundarias nunca debería ser una tarea sencilla. El Narrador tiene la última palabra sobre qué habilidades secundarias hay disponibles y sobre los posibles requisitos que se deben cumplir para su obtención; por ejemplo, indicando que se necesita poseer una característica como primaria o que se debe haber vivido un tiempo prolongado en una determinada región.

Durante el juego, el Narrador debe tratar las habilidades secundarias como si de habilidades de clase se tratases. Por tanto, a la hora de resolver acciones cubiertas por estas habilidades, solo los aventureros que las posean deberían poder sumar su nivel al resultado de la tirada. Las habilidades secundarias nunca deberían permitir suplantar una habilidad de clase. Tampoco deberían tener un efecto que mejore las capacidades de combate o el lanzamiento de conjuros. Las habilidades secundarias complementan a los aventureros, nunca deberían servir para subvertir las fortalezas de cada clase de aventurero.

Algunos grupos de juego pueden encontrar el uso de las habilidades secundarias demasiado amplio y genérico. Una solución es que el Narrador pacte con el jugador hasta tres usos concretos por habilidad secundaria. Solo para esos casos particulares se podrá sumar el nivel del aventurero a la tirada requerida. Por ejemplo, un jugador con la habilidad secundaria de Arquitectura podría pactar los usos de *datar construcción, tasar materiales y evaluar estructuras*.

A continuación se presenta un listado de posibles habilidades secundarias, aunque el Narrador es libre de añadir, modificar o quitar aquellas que considere oportuno en aras de adaptar esta regla a su campaña. Debido al carácter amplio de las habilidades secundarias, no se indica una característica asociada. El Narrador establecerá en cada caso, y a partir del uso exacto, la característica a utilizar en cualquier tirada que se requiera.

ARQUITECTURA: conocimientos avanzados sobre la artesanía de la piedra, incluyendo evaluar el estado de una obra, cómo contactar con proveedores, cómo se organiza el trabajo de un grupo, saber estimar el tiempo y coste requeridos, etc.

ARTE: no se refiere solo a las propias capacidades artísticas, que también, sino al propio negocio de tratar con mecenas y ganarse la vida ya sea actuando, pintando, tocando un instrumento, etc. El Narrador y el jugador deberían indicar qué faceta artística ha explorado el aventurero.

BUROCRACIA: usos del sistema legal y administrativo de un determinado reino. También puede abarcar las reglas o diferencias más significativas con los reinos vecinos. Incluye saber cómo gestionar los pagos de tasas, multas e impuestos, así como los pasos para presentar un caso de denuncia o los trámites para defenderse de una.

CARPINTERÍA: conocimientos avanzados sobre la artesanía de la madera, incluyendo evaluar el estado de una obra, cómo contactar con proveedores, cómo se organiza el trabajo de un grupo, saber estimar el tiempo y coste requeridos, etc.

COMERCIO: indica saber cómo montar y gestionar un tipo de negocio en particular (a decidir entre el jugador y el Narrador), también conocer ciertas habilidades necesarias en todos los negocios, cómo saber donde buscar financiación, tener capacidades de negociación, etc.

CUIDADO DE ANIMALES: experiencia y conocimientos sobre el cuidado y crianza de animales de granja.

FORJA Y HERRERÍA: incluye los conocimientos y experiencia en el trabajo artesanal con el hierro, el acero y otros metales parecidos, incluyendo conocimientos de tasación sobre las calidades de los materiales y las obras producidas.

HISTORIA: conocimiento exhaustivo de la historia de un reino, región o cultura particular; y de forma algo más general, de otras organizaciones, reinos y culturas relacionadas.

HERÁLDICA Y ETIQUETA: conocimiento sobre los usos y costumbres de la aristocracia, así como de los emblemas de las familias más importantes del lugar elegido por el jugador. Opcionalmente, también los símbolos de las familias de otras regiones cuya fama es capaz de trascender sus fronteras.

INTERROGATORIO: conocimiento sobre el proceso normal seguido por las autoridades de cualquier tipo para obtener información de un reo. Puede ser conocimiento teórico o práctico, normalmente ganado como un matón a sueldo, un agente de la ley, un sirviente de algún templo o secta, etc.

JOYERÍA Y ORFEBRERÍA: incluye los conocimientos y experiencia en el trabajo artesanal con gemas y metales preciosos, incluyendo conocimientos de tasación sobre las calidades de dichos materiales y de las obras producidas.

MAESTRÍA MILITAR: conocimiento exhaustivo del sistema actual de organización del ejército de un determinado reino, y de forma algo más general, de los reinos vecinos. Incluye saber cómo se monta una campaña militar, estrategia y tácticas básicas, emblemas y jerarquía militar, etc.

MINERÍA: incluye los conocimientos y experiencia en el trabajo de extracción de metales y otros recursos parecidos, incluyendo conocimientos de tasación sobre las calidades de dichos materiales.

NAVEGACIÓN: los conocimientos típicos de un marinero o pequeño capitán de embarcación, cómo orientarse, predecir la evolución del tiempo, tareas típicas de mantenimiento, etc.

TEOLOGÍA: conocimiento exhaustivo del sistema eclesiástico de una organización religiosa particular, y de forma algo más general, de otras organizaciones relacionadas. Incluye saber su historia, credo, obras de referencia, cómo se financia, etc.

NIVEL DE DESAFÍO FIJO (REGLA OPCIONAL)

Algunos Narradores pueden desear establecer un único ND para las tiradas de característica desentendiéndose de si para ese aventurero la característica es primaria o secundaria. El método opcional que aquí se describe permite cubrir esta eventualidad, siendo totalmente equivalente desde el punto de vista matemático al presentado hasta ahora.

Si usamos este método, el nivel base del desafío siempre será de 15, que se verá incrementado como de costumbre por el grado de dificultad establecido por el Narrador. Cuando un aventurero lleve a cabo una tirada de característica para una característica primaria, deberá añadir un +3 al resultado final. Mientras que si la característica es secundaria, deberá aplicar un penalizador de -3.

Veamos de nuevo el ejemplo que incluimos en el capítulo 1, pero aplicando este método opcional: nuestra elfa de Esmeril,

Siloscién, es una exploradora de tercer nivel con una puntuación de sabiduría (SAB) de 15. Siloscien está siguiendo el rastro de unos escurridizos kobolds a través de un agreste paraje. El Narrador pide a la jugadora que realice una tirada de característica de sabiduría para determinar si logra localizar y seguir el rastro de los kobolds. La jugadora tira un 1d20, añade un +3 por su nivel, un +3 porque SAB es para ella una característica primaria y un +1 por su modificador de SAB. La jugadora consigue en su tirada un 13, obteniendo un resultado final de 20. El Narrador estableció el grado de dificultad en 1, usando como referencia los dados de golpe de los kobolds. Por tanto, el ND final es de 16, 15 + 1. Como la tirada de Siloscien ha superado ese valor con holgura, nuestra elfa logra seguir el rastro de los elusivos kobolds.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Los aventureros reciben puntos de experiencia (PX) según superan retos y acumulan tesoros y objetos fabulosos. Cuando alcanzan el total de PX indicado en sus respectivas tablas de progresión para subir al siguiente nivel, los aventureros pueden adquirir dicho nivel invirtiendo cierto tiempo y recursos. Esta es la manera en la que *Crónicas de la Marca* representa que los aventureros se vuelven más competentes según superan más y más desafíos.

Los aventureros no podrán recibir tantos puntos de experiencia que les permitan avanzar dos o más niveles de una sola vez. Es aconsejable ser comedido en la entrega de puntos de experiencia, así como no excederse en la cantidad de tesoro u objetos mágicos disponibles para evitar desequilibrios o situaciones poco realistas.

CÓMO GANAR PUNTOS DE EXPERIENCIA

Hay tres formas principales de conseguir puntos de experiencia:

1. DERROTANDO MONSTRUOS: Todos los monstruos que superemos durante la aventura (no necesariamente debemos abatirlos, a veces será suficiente con hacerlos huir, engañarlos o derrotarlos de alguna manera) nos proporcionarán los puntos de experiencia indicados en su descripción en el bestiario. El Narrador puede incrementar o reducir la cantidad de puntos de experiencia dependiendo de las circunstancias especiales del encuentro con los aventureros.

De igual manera, podremos conseguir puntos de experiencia derrotando a aventureros no jugadores (ANJ). En este caso, los puntos de experiencia que nos proporcionarán dependerán de la clase de aventurero y nivel que posean. Por ejemplo, si derrotamos a un asesino de nivel 2, conseguiremos 1.751 puntos de experiencia (los puntos de experiencia mínimos requeridos en la tabla del asesino para alcanzar el nivel 2).

2. CONSIGUENDO TESORO: Los aventureros ganarán 1 punto de experiencia por cada moneda de oro recuperada. En el caso de los objetos valiosos, se deberá conocer su valor de tasación en monedas de oro para convertir el resultante en puntos de experiencia.

El total de tesoro recuperado se sumará y convertirá en monedas de oro. Este montante se dividirá equitativamente entre todos los aventureros que hayan participado activamente en la aventura como puntos de experiencia. No se conseguirán

puntos de experiencia por monedas de oro encontradas en lugares que no sean localizaciones de aventura. El dinero conseguido por recompensas, pagas, impuestos, tasas o ganancias comerciales tampoco será computado para obtener puntos de experiencia. Tampoco se convertirán en PX las monedas de oro obtenidas mediante la venta de objetos mágicos o mundanos que pertenecieran a aventureros jugadores, aventureros no jugadores (ANJ) o mercenarios contratados que hayan muerto en el transcurso de la aventura. Por último, si los aventureros son ayudados en un encuentro por ANJ, los puntos de experiencia se dividirán entre todos los que participaron activamente en el encuentro, incluyendo dichos ANJ.

En sus últimos trabajos, el propio Gary Gygax recomendaba otorgar 5 PX por moneda de oro recuperada. Es una regla opcional interesante porque permite seguir manteniendo la recuperación de tesoro como una fuente importante de puntos de experiencia y minimiza el problema de que los jugadores acaben con grandes sumas que no saben dónde gastar. Por esa razón, la incluimos aquí por si el Narrador desea aplicarla.

3. POR INTERPRETACIÓN: El Narrador puede otorgar puntos de experiencia adicionales a todos aquellos aventureros que hayan jugado especialmente bien. De igual manera, también puede penalizar a un jugador por sus acciones negativas si afectaron al buen discurrir del juego. Una cantidad razonable de puntos de experiencia para otorgar a un buen jugador, que se tome la molestia de interpretar a su aventurero acorde a sus circunstancias, puede situarse entre 25 y 250 PX, aunque la última palabra siempre la tiene el Narrador.

AVANZAR DE NIVEL

Para adquirir un nuevo nivel, el aventurero necesita invertir tantas semanas de entrenamiento como el nuevo nivel a obtener (aunque éstas no tienen por qué ser consecutivas), y siempre en algún lugar seguro donde pueda consultar a tutores y profesores. Además, y de forma totalmente opcional, el Narrador puede establecer el pago de cierto dinero por dicho entrenamiento y manutención. En este último caso, una medida habitual es el cobro de entre 100 y 1.000 mo por nivel a ganar y por semana de entrenamiento, con los costes más elevados para los niveles más altos.

Por ejemplo, Siloscien, nuestra exploradora de tercer nivel, ha acumulado 9.001 puntos de experiencia. Decide volver entonces a Robleda, su base de operaciones. Allí pasa 4 semanas seguidas entrenando sus capacidades, añadiendo el Narrador un pago adicional de 200 mo por semana y nivel, para un total de 3.200 mo (800 mo x 4 semanas). Al acabar dicho periodo, Siloscien avanza al 4º nivel y debe actualizar su hoja de aventurera en consonancia.

GRUPOS DE AVENTUREROS

Para mejorar sus posibilidades de éxito, los aventureros se unen formando grupos de compañeros que se apoyarán entre sí para conseguir sus propósitos. Los grupos de aventureros suelen estar formados por miembros de clases diversas, ya que será necesario el talento y contribución de todos para salir airoso de las más inesperadas y peligrosas situaciones. Por ejemplo, los guerreros podrán luchar en primera fila, mientras los clérigos curan sus heridas y los magos lanzan potentes conjuros desde la retaguardia, al tiempo que los ladrones buscan trampas o puertas secretas.

En ocasiones, no habrá suficientes aventureros en el grupo para acometer con garantías todos los desafíos en las aventuras. Para estos casos, se puede recurrir a la opción de contratar aventureros no jugadores (ANJ) para realizar el trabajo. Se desaconseja dejar que un jugador interprete varios aventureros a un tiempo. Siempre es preferible crear ANJ que puedan ser controlados por el Narrador.

CONTRATAR AYUDANTES Y MERCENARIOS

Un recurso muy importante en *Crónicas de la Marca del Este* es la posibilidad de contratar ayudantes que nos echarán una mano en nuestras exploraciones o en otras tareas varias. Los ayudantes o mercenarios serán considerados a todos los efectos como ANJ. El número de ayudantes que un aventurero puede contratar dependerá de su modificador de carisma (CAR). Debemos tener en cuenta que estos ayudantes no actuarán como meros autómatas o esclavos descerebrados, muy al contrario, intentarán ser fieles en lo posible a sus contratos, pero no tolerarán abusos, misiones suicidas carentes de sentido o simplemente absurdas.

Hay muchos lugares donde nuestros aventureros podrán contratar buenos ayudantes, por ejemplo en tabernas, mercados u otros lugares concurridos, templos, gremios locales de luchadores, etcétera. Una vez se haya seleccionado a un posible candidato, se establecerá una negociación, interpretando el Narrador la actuación del posible ayudante a contratar. Una y otra parte establecerán sus condiciones y, con un poco de suerte, se llegará a un trato que podría cuajar en una relación profesional duradera y memorable.

Hay que tener en cuenta que los ayudantes adquieren experiencia como los aventureros y pueden también subir de nivel. Por supuesto, contarán para cualquier reparto de puntos de experiencia siempre que hayan tomado parte activa en la aventura. De igual modo, tendrán su parte en el reparto del botín, siempre que se haya acordado previamente tal punto.

La siguiente tabla nos da una idea de los precios de contratar ayudantes de nivel 1. Esta tabla solo tiene un carácter orientativo, ya que los precios, el equipo base o el nivel del mercenario puede cambiar según la localización donde nos encontramos.

AVENTURAS BAJO TIERRA

Como comentábamos en la introducción, un recurso típico de las aventuras con un fuerte componente de exploración es basar la aventura en una localización. Y aunque las localizaciones bajo tierra son de lo más habitual, ya sean grutas insondables o mazmorras deleznables, todo lo que se recoge en este punto es de igual aplicación para localizaciones de cualquier otra naturaleza.

Al explorar complejos subterráneos y mazmorras de intrincado diseño, siempre será conveniente dibujar un mapa para situar la acción y evitar extraviarse. Por ello, resultará siempre práctico designar a un jugador hábil como cartógrafo del grupo, cuya tarea fundamental será la de dibujar el mapa de la localización a medida que la describe el Narrador.

Cualquier grupo de aventureros efectivo hará bien en establecer un orden de marcha, escribiendo el mismo en una hoja de papel para evitar posibles malentendidos durante los encuentros. Según las circunstancias, los aventureros podrán ir en parejas o de uno en uno. Es conveniente situar a los aventureros más fuertes en la vanguardia y retaguardia del grupo, mientras que los lanzadores de conjuros deberían quedarse en el centro, resguardados por sus compañeros.



TABLA DE PRECIOS ORIENTATIVOS PARA AYUDANTES Y MERCENARIOS

Tipo de mercenario	Equipo	SALARIO POR MES Y ESPECIE EN piezas de oro				
		ENANO	ELFO	GOBLIN	HUMANO	ORCO
Plebeyo	-	-	-	-	1	-
Infantería ligera	Espada, escudo, armadura de cuero	-	5	1	3	2
Infantería pesada	Espada, escudo, cota de mallas	5	7	-	4	2
Ballestero	Ballesta pesada, cota de mallas	7	-	-	5	3
Ballestero montado	Ballesta ligera, caballo de monta	-	-	-	-	-
Arquero	Espada, arco corto, armadura de cuero	-	12	4	7	5
Arquero montado	Arco corto, caballo de monta	-	35	-	15	-
Arquero pesado	Espada, arco largo, cota de mallas	-	25	-	10	-
Lancero ligero	Lanza, armadura de cuero	-	25	-	10	-
Lancero medio	Lanza, cota de mallas	15	-	-	15	-
Lancero pesado	Lanza, espada, armadura de placas	20	-	-	20	-
Jinete de huargo	Lanza, armadura de cuero, huargo	-	-	6	-	-

TIEMPO Y MOVIMIENTO

Tal y como se explicó en el capítulo sobre combate y resolución de conflictos, existen dos unidades básicas de medición del tiempo: asaltos de 10 segundos y turnos de 1 minuto.

Durante la exploración, lo habitual es usar turnos para medir el paso del tiempo. El Narrador siempre puede hacer avanzar el tiempo cuando esté claro que no tiene interés medirlo con precisión. Por ejemplo, si nos estamos desplazando dentro de una ciudad desde la puerta de entrada hasta nuestra posada, o desde la posada a la tienda donde podemos adquirir equipo.

Un aventurero que decida invertir todo su turno en moverse a paso normal, podrá hacerlo a su rango x6 metros (x12 manchando o x24 corriendo). Si avanza con cuidado, atento al entorno y procurando no hacer mucho ruido, cubrirá bastante menos distancia, entre 4 y 6 metros por minuto como máximo (rango x6 metros cada 10 minutos). Por último, si decide quedarse en un lugar y revisarlo con atención (por ejemplo buscando puertas secretas o trampas), podrá revisar un área de 8 metros cúbicos por turno.

ILUMINACIÓN

Dado que muchas de las aventuras transcurrirán en oscuros subterráneos, lóbregos laberintos y *dungeons*, los aventureros deberán proveerse de medios adecuados para iluminar el entorno. Por lo general, se suelen emplear antorchas y faroles de aceite cuyo radio iluminado es de 10 metros. Las antorchas arden durante 1 hora aproximadamente, mientras que los faroles pueden iluminar durante 4 horas por carga de aceite. Es importante reseñar que los aventureros que transporten antorchas, faroles u otros medios de iluminación no podrán sorprender a otras criaturas en la oscuridad, pues la luz delatará su posición previamente.

PUERTAS Y TRAMPAS

En muchas de las localizaciones que exploremos, nos encontraremos con trampas de muy diversa índole, puertas, portales, trampillas y otras estructuras análogas. Muchas de ellas estarán ocultas, bien camufladas, escondidas en los más inesperados lugares. Otras tantas las hallaremos firmemente cerradas mediante cancelas o complejas cerraduras. Las puertas secretas y las trampas solo pueden ser localizadas cuando se estén buscando de forma activa, tal y como se describe en el apartado sobre movimiento.



Los jugadores harán bien en escuchar las descripciones del Narrador con atención, pues pueden revelar pistas sobre elementos ocultos a simple vista, de igual forma que una buena descripción sobre cómo actúan nuestros aventureros puede hacer que el Narrador juzgue que tenemos éxito sin necesidad de que medie una tirada de característica. Por ejemplo, para buscar una puerta secreta podemos describir que nuestro aventurero golpea con el pomo de su espada en diferentes lugares, atento a cualquier cambio en el sonido, o podemos acercar una antorcha con la esperanza de detectar una corriente de aire. El Narrador, por supuesto, puede decidir que sigue siendo necesario realizar una tirada de característica, de SAB o INT para revelar elementos ocultos, de DES para manipular mecanismos, etc., pero incluso en esos casos, una buena descripción de cómo llevamos a cabo nuestras acciones puede granjearnos un ND más bajo.

AVENTURAS AL AIRE LIBRE

Las aventuras que se desarrollan al aire libre, por ejemplo en valles o en montañas, tienen sus propias particularidades que tendremos que considerar. Lo más importante es determinar las condiciones climáticas imperantes en la zona a explorar, así como el equipo necesario y el medio de transporte empleado por los aventureros para moverse por terreno abierto. Por lo demás, los jugadores deberán proceder de la misma manera que lo harían en un subterráneo, estableciendo un orden de marcha y dibujando un mapa para no perderse. Los mapas de zonas al aire libre se dibujan generalmente en papel con cuadrícula o hexágonos, equivaliendo cada cuadrado o hexágono a 5, 10 o 25 kilómetros para mapas de zonas muy extensas. Lógicamente, el Narrador dispondrá de un mapa de la zona diseñado con anterioridad, de tal manera que controle en todo momento el curso de los acontecimientos y los accidentes geográficos que los aventureros descubrirán en su periplo.

MOVIMIENTO EN AVENTURAS AL AIRE LIBRE

El movimiento al aire libre es medido en kilómetros. Los aventureros podrán moverse el equivalente en kilómetros de su rango de movimiento multiplicado por 2. Por ejemplo, un aventurero que tiene un rango de movimiento de 10 metros podría caminar 20 kilómetros en un día. Lógicamente, no todos los aventureros podrán moverse a la misma velocidad, así que si viajan en grupo solo podrán recorrer la cantidad máxima de kilómetros posibles para el aventurero más lento del grupo. Hay que tener en cuenta que los

aventureros podrán recorrer esos 20 kilómetros en condiciones óptimas, es decir, siempre que caminen por un sendero, senda o similar relativamente despejado y de fácil tránsito, o bien campo a través por zonas de suave orografía. Otras condiciones diferentes a estas supondrán una merma en la cantidad posible de kilómetros a recorrer en una jornada. La siguiente tabla nos ayudará a determinar qué distancia podremos recorrer según las circunstancias.

TABLA DE AJUSTES AL MOVIMIENTO POR TIPO DE TERRENO

TIPO DE TERRENO	AJUSTE
Desierto, colinas, áreas boscosas	-1/3
Junglas, pantanos, montañas	-1/2
Caminos, sendas abiertas	+1/2

Por ejemplo, según podemos ver en la tabla, si los aventureros pueden recorrer 20 kilómetros normalmente, podrán llegar hasta los 30 kilómetros si lo hacen siguiendo un camino bien pavimentado ($20 + 10 = 30$). Por el contrario, si nuestros aventureros atraviesan terreno pantanoso de difícil acceso, se reducirá su ratio de movimiento a solo 10 km al día ($20 - 10 = 10$). A criterio del Narrador, pueden reducirse o aumentarse estos rangos de movimiento según el terreno que se atraviese. También es posible realizar una marcha forzada, que permitiría a los jugadores avanzar en un día su rango de movimiento x4 en kilómetros, aunque necesariamente deberían descansar toda una jornada tras el agotador esfuerzo.

Puede que estas distancias parezcan demasiado reducidas, pero hay que tener en consideración que los aventureros marchan cargados con pesada impedimenta, armaduras de metal, diversas armas y equipo, monedas, tesoro y docenas de objetos de diferente índole. Aparte de ello, normalmente caminan por terrenos inexplorados, repletos de monstruos y otras criaturas peligrosas, y deben estar extraordinariamente atentos a lo que ocurre a su alrededor e intentar no llamar la atención.

PERDER LA DIRECCIÓN

Cuando se viaja campo a través y no se está siguiendo un sendero, camino o carretera bien delimitada, siempre es posible perderse. Para llevar un control de estas situaciones se ofrece la siguiente tabla. Al inicio de cada día, el Narrador realiza una tirada porcentual (dos dados de 10 caras) y consulta la tabla para determinar si el grupo pierde la orientación.

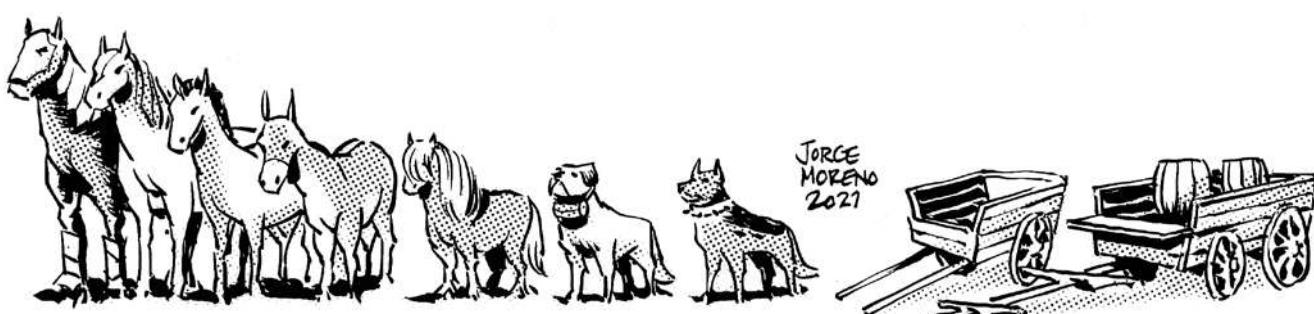


TABLA DE EMBARCACIONES

Tipo de embarcación	TRIPULACIÓN	NAVEGANDO (M/MIN)	REMANDO (M/MIN)	NAVEGANDO (KM/H)	REMANDO (KM/H)	CARGA (KG)	CA	PGE
Balsa	1	-	10	-	0,6	500	11	3-6
Barcaza	75	50	30	3	1,8	2.000	12	65-80
Barco de vela grande	80	40	-	2,4	-	15.000	13	125-180
Barco de vela pequeño	12	50	-	3	-	5.000	12	65-90
Barco de vela de transporte	12	40	-	2,4	-	15.000	13	125-180
Bote	10	-	20	-	1,2	1.500	12	20-45
Bote salvavidas	1	-	10	-	0,6	750	11	12-18
Canoa	1	-	20	-	1,2	300	11	5-10
Galera grande	250	40	30	2,4	1,8	2.000	13	95-120
Galera pequeña	90	50	30	3	1,8	1.000	12	75-100
Galera de guerra	400	40	20	2,4	1,2	3.000	13	125-150

TABLA DE PROBABILIDADES DE PERDERSE

Tipo de terreno	PROBABILIDAD DE PERDER LA DIRECCIÓN
Llanura	15%
Montañas o colinas	32%
Bosque	32%
Mar	32%
Desierto	50%
Jungla o pantano	50%

ESCALAR

Exceptuando a los aventureros que por su clase están especialmente entrenados para escalar con pericia, por regla general todos los demás aventureros deberán realizar una tirada de habilidad de destreza (DES) cuando intenten acometer una escalada complicada.

VIAJES AÉREOS

En muy raras ocasiones, los aventureros tendrán la oportunidad de viajar a lomos de bestias voladoras u otros medios arcanos que les permitirán recorrer grandes distancias por el aire. Dependiendo de las condiciones climáticas, los aventureros podrán recorrer hasta el doble de la cantidad total de kilómetros que puedan recorrer por tierra en condiciones óptimas.

TABLA DE CONDICIONES DEL VIENTO EN EL MAR

RESULTADO (2d6)	AJUSTE AL MOVIMIENTO	CONDICIONES DEL VIENTO
2-4	Ninguno	Normal
5	Sin velas; -2/3 remos	Sin viento
6	-2/3 a todo movimiento	Poco viento
7	-1/2 a todo movimiento	Brisa
8	-1/3 a todo movimiento	Leve brisa
9	+1/3 a todo movimiento	Leve viento
10	+1/2 a todo movimiento	Viento
11	x2 a todo movimiento*	Ventisca
12	x3 a todo movimiento**	Huracanado

* Toda embarcación tiene un 10% de probabilidad de inundarse por el fuerte oleaje, lo que penalizaría con -1/3 al movimiento. Para achicar el agua es necesario fondear en un embarcadero.

** El barco navegará en una dirección aleatoria a discreción del Narrador.

singladura. En estos casos, se podrá ajustar la cantidad de metros navegados con $1d8 + 4$ metros, restando o sumando la cifra resultante al rango de movimiento listado en la tabla. Por ejemplo, la canoa en la que viajan nuestros aventureros se desvía por un afluente del río que desciende bruscamente aumentando la fuerza de la corriente y, por tanto, incrementando la velocidad de la embarcación. El Narrador decide tirar $1d8 + 4$ para reflejar la mayor velocidad de avance de la canoa. De igual manera, el Narrador puede hacer otros ajustes a discreción, dependiendo de las condiciones de navegación, como saltos de agua, rocas, arenales, bajíos y otras circunstancias diversas.

Algunos navíos, tales como galeras, pequeñas embarcaciones de vela, canoas y balsas no pueden navegar en mar abierto y deben mantenerse cerca de la costa (es decir, navegar costeando) o en ríos, lagos y otras vías fluviales.

Durante la navegación pueden presentarse diversas condiciones climatológicas y ambientales que alteren los tiempos de travesía listados en la tabla. Es tarea del Narrador especificar las condiciones climáticas de la navegación al inicio de cada día con una tirada de $2d6$ en la tabla de condiciones climáticas para la navegación. Un resultado de 12 indica que el viento es huracanado y el tiempo tormentoso. Por el contrario, un resultado de 2 en la tirada significará que no sopla viento en absoluto y el mar está en calma.

NADAR

Normalmente, se considera que todos los aventureros saben nadar, al menos lo suficiente como para mantenerse a flote y avanzar la mitad de su rango de movimiento. A discreción del Narrador, un aventurero cargado en exceso puede hundirse según la carga que acarree. Por ejemplo, un aventurero provisto con armadura pesada, armas y tesoro tendrá una probabilidad de ahogarse del 90%, mientras que un aventurero dotado de armadura e impedimenta ligera tendrá solo un 10% de posibilidades de ahogarse. El Narrador requerirá primero una tirada de característica de FUE o CON antes de tirar por la probabilidad de ahogarse que haya decidido.

AHOGARSE

Todos los aventureros pueden contener la respiración un número de turnos igual a $1 + \text{su modificador de CON}$, con un mínimo de 30 segundos (3 asaltos). Así, por ejemplo, un aventurero con +2 de CON, podría mantener la respiración durante 3 minutos. Una vez pasado ese tiempo, el aventurero debe obtener aire en un tiempo igual a tantos turnos como su modificador de CON (2 turnos en el ejemplo anterior), o morirá ahogado.

ENCUENTROS EN EL MAR

Asumiendo que las condiciones climáticas sean normales, otros barcos pueden ser avistados desde una distancia de unos dos kilómetros (1 milla náutica); mientras que será posible avistar tierra desde unos 45 kilómetros (24 millas náuticas). Como hemos dicho, estas distancias pueden verse alteradas hasta en un 90% cuando la meteorología sea muy adversa, como en caso de fuerte tormenta o niebla.

Asimismo, los monstruos marinos pueden sorprender a una embarcación, no así en caso contrario, dadas las especiales condiciones del mar, donde las criaturas marinas pueden esconderse fácilmente bajo las aguas, su medio natural.

COMBATE EN EL MAR

Cuando dos barcos se enfrentan en el mar, con su tripulación, el combate funciona de manera análoga al combate normal, salvo que se puede causar daño a las embarcaciones, reduciendo sus puntos de golpe estructurales. Los puntos de golpe estructurales (PGE) de las embarcaciones y los puntos de golpe de los jugadores y monstruos son diferentes, ya que 1 punto de golpe estructural equivale a 5 puntos de golpe normales. Para reparar 1 punto de golpe estructural es preciso que 5 miembros de la tripulación trabajen en el mismo durante 1 turno completo. Solo la mitad de los puntos de golpe estructurales totales pueden ser reparados durante una travesía por mar, el resto únicamente podrán repararse en los astilleros de los puertos.

ARMAMENTO DE LOS BARCOS

Algunos barcos, especialmente las galeras y las galeras de guerra, pueden ir equipados con armamento pesado de combate, como catapultas, balistas y arietes para embestir a otras embarcaciones.

CATAPULTA

Se trata de una devastadora arma de proyectiles que puede lanzar piedras y otros objetos pesados a enormes distancias, en base a un mecanismo de poleas y contrapesos. Cadencia de fuego: variable; 1/5 asaltos con cuatro tripulantes de dotación; 1/8 con tres tripulantes de dotación, 1/10 con dos tripulantes de dotación.

ALCANCE: 250-400 metros.

Ataca como un guerrero de nivel equivalente a la cantidad de dotación de la pieza. Área de efecto: 3 metros cuadrados.

DAÑO: $3d6$ o $1d6$ de fuego por turno.

ARIETE

ALCANCE: contacto.

Ataca como un monstruo de 1 DG.

DAÑO: $(1d4+4) \times 10$ puntos de golpe estructurales o $3d8$ puntos de golpe; $(1d6+5) \times 10$ puntos de golpe estructurales o $6d6$ puntos de golpe. El daño del ariete variará según el objetivo. El primer daño de puntos de golpe estructurales y puntos de golpe normales listado será aplicado a barcos pequeños o medianos que empleen el ariete contra otros barcos o embarcaciones. El segundo daño listado será aplicado por barcos mayores que ataquen a otros barcos o monstruos.

CAPÍTULO 8: MAGIA

La magia es una parte fundamental de *Crónicas de la Marca del Este*. Solo los magos, ilusionistas, clérigos y druidas tienen acceso completo a las artes mágicas. Sin embargo, la fuente de la magia no es la misma para todos ellos. Los magos e ilusionistas se especializan en magia arcana, mientras que los clérigos y druidas utilizan la magia divina en forma de poderes concedidos por sus deidades patronas.

Los conjuradores suelen preparar sus conjuros (también llamados hechizos) todos los días por la noche, antes de descansar, ya sea estudiando sus libros arcanos, apelando a sus deidades patronas o entrando en comunión con la naturaleza. Los usuarios de la magia pueden memorizar un número determinado de hechizos de cada nivel, dependiendo del nivel de experiencia del lanzador, tal como aparece reflejado en sus tablas correspondientes. Cuando se lanza unconjuro, este se borra de la memoria del conjurador, que debe volver a memorizarlo y descansar al menos 8 horas si desea utilizarlo nuevamente. Sin embargo, un aventurero puede memorizar el mismoconjuro más de una vez, siempre que sea capaz de lanzar más de unconjuro del nivel elegido. Por ejemplo: Alana es una maga de nivel 6 que, según su tabla de progresión de conjuros, puede ya lanzar 2 conjuros de nivel 3. Consciente del poder de destrucción de las bolas de fuego, decide memorizarlo dos veces.

Para lanzar conjuros con eficacia, el lanzador debe ser capaz de mover las manos libremente y hablar sin impedimento, de manera que pueda articular los laboriosos gestos manuales que requiere el uso de conjuros y pronunciar las palabras de mando adecuadas. Un conjurador será incapaz de lanzar

hechizos si está atado de manos o amordazado. Asimismo, los lanzadores de conjuros no pueden hacer otra cosa durante el mismo asalto en que estén conjurando. El aventurero debe anunciar su intención de lanzar unconjuro antes de que se determine la iniciativa. Si el lanzador es golpeado antes de que pueda lanzar elconjuro, o debe realizar una tirada de salvación y resulta fallida, elconjuro se perderá y no tendrá ningún efecto, borrándose de la memoria del lanzador. Finalmente, el lanzador debe ser capaz de ver a la criatura elegida para que esta sufra el efecto de suconjuro de manera nítida y directa.

APRENDER CONJUROS DE MAGIA ARCANA

Cuando los lanzadores de conjuros arcanos suben de nivel pueden aprender nuevos conjuros, según establezca su tabla de progresión de conjuros correspondiente. Los nuevos conjuros no se aprenden por ciencia infusa, el aventurero debe acudir a un gremio de magos, o a un conjurador de nivel superior, para aprender o comprar nuevos sortilegios que añadir a su libro de conjuros. De igual modo, el aventurero puede, durante el transcurso de sus aventuras, encontrar nuevos conjuros impresos en viejos libros de magia o en pergaminos. Para descifrar y comprender los mismos, el mago o ilusionista deberá lanzar sobre ellos unconjuro de leer magia. Tras esto, podrán ser copiados al libro de conjuros del aventurero, pero tras la copia, elpergamino se destruirá. No sucederá así tras copiar hechizos de un libro de conjuros a otro, pues elconjuro copiado no desaparecerá.



Podría ocurrir que el libro de conjuros de un aventurero desapareciera, fuera destruido, se perdiera o algo peor durante el transcurso de sus aventuras. Si esta desgracia ocurriese, el conjurador podrá reescribir uno nuevo, proceso que le llevaría una semana de trabajo y un coste de 1.000 monedas de oro por cada nivel deconjuro reescrito. Por ejemplo, si desapareciese un libro de conjuros que contuviera dos conjuros de nivel 1 y unconjuro de nivel 2, el lanzador tardaría cuatro semanas en reescribirlo, con un coste de 4.000 monedas de oro (1.000 mo por cadaconjuro de nivel 1 y 2.000 por elconjuro de nivel 2).

APRENDER CONJUROS DE MAGIA DIVINA

Hay una diferencia fundamental entre los conjuros arcanos y la magia divina. Los magos e ilusionistas memorizan y lanzan conjuros anotados en sus libros de conjuros. Por el contrario, los clérigos y los druidas no poseen libros de conjuros pues reciben su poder a través de las plegarias que dirigen a su deidad patrona. Por esta razón, los clérigos y druidas tienen acceso a toda la lista de conjuros de cada nivel para elegir los hechizos que deseen memorizar, siempre con arreglo a su nivel de experiencia.

TIRADAS DE SALVACIÓN DE CONJUROS

Algunos conjuros admiten tiradas de salvación para eludir sus efectos, tal y como aparece reflejado en la descripción de cadaconjuro. Cuando se admiten tiradas de salvación, un éxito en la misma habitualmente reduce o elimina los efectos delconjuro, dependiendo de la descripción del mismo.

CONCENTRACIÓN

Para lanzar unconjuro con éxito, magos, ilusionistas, clérigos y druidas han de mantener la concentración. Cualquier pérdida repentina de la misma podría significar que elhechizo no surte efecto. Según las circunstancias, el Narrador puede requerir una tirada de concentración que se resuelve como una tirada de característica de INT o SAB, según el caso.

CONJUROS REVERSIBLES

Algunos conjuros tienen efectos reversibles, tal y como se puede leer en la descripción de algunos hechizos. Para los usuarios de magia arcana, el efecto reversible de unconjuro es considerado, a todos los efectos, unconjuro diferente y debe ser memorizado independientemente del efecto contrario. Por ejemplo, elconjuro de nivel 9 de mago conocido como liberar, se considera unconjuro único a todos los efectos, mientras que su reverso: aprisionar, debe ser considerado otroconjuro independiente. Los usuarios de magia divina pueden usar un efecto u otro delconjuro reversible de manera totalmente libre, aunque deben ser prudentes en

el uso indebido de los conjuros que contravengan su alineamiento y el de su deidad, pues la utilización de conjuros contrarios a su alineamiento puede enfurecer a su patrón, con desagradables consecuencias para el conjurador (consecuencias que dejamos a discreción del Narrador).

ACUMULAR EFECTOS DE CONJUROS

Los conjuros que afectan a diferentes habilidades pueden combinarse con otros hechizos u objetos mágicos y artefactos en posesión del lanzador o receptor delconjuro. No obstante, no es posible lanzar conjuros iguales para acumular su efecto en una sola habilidad. Por ejemplo, un clérigo no podrá lanzar sobre sí mismo dos conjuros de bendecir, pero sí podría lanzar unconjuro de bendecir, cuyos efectos se apilarían sin problemas a los de su maza mágica +1.

CONJUROS INICIALES

Como ya hemos mencionado, los usuarios de magia divina tienen acceso a cualquierconjuro que puedan lanzar con arreglo a su nivel de experiencia. No obstante, los usuarios de magia arcana deben elegir sus conjuros iniciales y unos pocos más que pueden aprender aunque no puedan lanzar. Así pues, los magos e ilusionistas comienzan con un libro de conjuros que contendrá todos los hechizos que pueden lanzar según la tabla de progresión de conjuros de su clase de aventurero, más dos conjuros adicionales de nivel 1 y unconjuro adicional de nivel 2. Así, un mago de primer nivel sin bonificadores por inteligencia, empezaría con 4 conjuros de nivel 0, 4 conjuros de nivel 1 y 1conjuro de nivel 2. Todos los demás conjuros se conseguirán en el transcurso de sus aventuras.

DESCRIPCIÓN DE LOS CONJUROS

A continuación, ofrecemos las listas de conjuros de ilusionistas, magos, clérigos y druidas. Cadaconjuro descrito viene precedido por una serie de términos que nos ofrecen información sucinta de las características del sortilegio, como el tiempo que precisaremos para su lanzamiento, duración de sus efectos, alcance, etcétera.

TIEMPO DE LANZAMIENTO (TL)

La mayoría de los conjuros precisarán un asalto para su lanzamiento, aunque algunos pueden requerir más tiempo. Unhechizo que precise un asalto surte efecto durante el turno de iniciativa del lanzador.

Por ejemplo, nuestra maga Alana se ve envuelta en un combate y ha declarado que quiere lanzar unconjuro. Obtiene un 6 en su tirada de iniciativa y actúa detrás del ogro al que se enfrenta. Alana había elegido unconjuro cuyo tiempo de lanzamiento es 1 asalto, así que, una vez le toque actuar, podrá lanzar elsortilegio, surtiendo efecto durante dicho mismo asalto. Si Alana hubiera seleccionado unconjuro que requiriera dos asaltos, el mismo se haría efectivo en el segundo asalto de Alana, según su turno de iniciativa.

ALCANCE

Muchos de los conjuros que veremos a continuación tienen un alcance determinado. Todos los efectos de un conjuro más allá de esa distancia, no funcionarán, tal y como viene explicado en la descripción de cada conjuro.

Cuando usamos esta referencia, también podemos referirnos al área, independientemente del alcance, donde los efectos de algunos conjuros, tanto nocivos como beneficiosos, se dejan notar de manera efectiva. Solo unos pocos conjuros emplean este tipo de referencia. Podemos decir, por tanto, que hay dos tipos de conjuros: aquellos que se lanzan contra un individuo u objeto concreto, y otros cuyos efectos se hacen notar en un área determinada, lo que se indicará siempre en la descripción de cada hechizo.

En ocasiones, algunos conjuros requerirán una tirada de ataque a distancia, como cuando lanzamos un rayo a un enemigo. En otros casos, deberemos realizar una tirada de ataque de toque, donde siguiendo lo indicado en el punto sobre ataque sin armas, no deberemos tener en consideración la armadura del contrincante.

COMPONENTES

En este apartado se especifica si para lanzar el conjuro es necesario articular las manos, componente somático (S) y/o pronunciar palabras, componente verbal (V).

DURACIÓN

Casi todos los conjuros poseen una duración determinada. Una vez concluido el tiempo –indicado en el apartado de duración de cada conjuro- los efectos del conjuro terminarán de manera automática.

TIRADA DE SALVACIÓN (TS)

Los efectos de algunos conjuros pueden ser evitados o mitigados si tenemos éxito en una tirada de salvación, lo que se indicará en este apartado. Según lo que se especifique, los efectos del conjuro pueden tener diversa consideración:

- **NIEGA:** esto quiere decir que una tirada satisfactoria de salvación niega los efectos del conjuro completamente.
- **MITAD:** significa que con una tirada de salvación con éxito, el daño producido por el conjuro será reducido a la mitad, redondeando por abajo.
- **No:** poco podremos hacer en estos casos, ya que no está permitida una tirada de salvación o no tiene sentido su aplicación.

RESISTENCIA A CONJUROS (RC)

La gran mayoría de los seres posee una resistencia natural a los efectos de determinados conjuros. Básicamente, se comporta como una clase de armadura (CA), pero contra ataques mágicos. Si la criatura no incluye en su perfil una RC específica, se debe asumir un valor mínimo de 1.

Si un conjuro indica que resulta factible resistir sus efectos, el lanzador del hechizo debe tirar un d20. El conjuro solo tendrá efecto si el resultado de la tirada es igual o mayor que la RC del objetivo. La resistencia a conjuros se aplica incluso si el conjuro lanzado permite al blanco realizar una tirada de salvación, y debería resolverse antes que cualquier otra tirada. En cualquier caso, la resistencia a conjuros solo debe aplicarse cuando el conjuro se lanza sobre un blanco que desea resistirse. Si la criatura no desea resistirse o se topa con un conjuro activo lanzado anteriormente, la resistencia a conjuros no se aplica.

CONJUROS DE CLÉRIGO POR NIVEL

Nivel 0 (Trucos)	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Crear agua	Bendecir/maldecir	Arma espiritual	Crear comida y agua	Adivinación
Detectar alineamiento	Bendecir agua/maldecir agua	Augurio	Curar enfermedad/ causar enfermedad	Caminar por las aguas/aire
Detectar magia	Curar heridas leves/causar heridas leves	Auxilio divino	Curar heridas graves/ causar heridas graves	Círculo sanador
Detectar veneno	Detectar muertos vivientes	Consagración/profanar	Disipar magia	Consagración mayor
Luz	Detectar puertas secretas	Detectar trampas	Glifo custodio	Controlar las aguas
Primeros auxilios	Escudo de la fe	Hablar con los muertos	Luz permanente	Detectar mentiras/ocultar mentiras
Purificar agua y comida/ pudrir	Invisibilidad a los muertos vivientes	Inmovilizar persona	Localizar objeto/ocultar objeto	Exorcismo
Resistir a los elementos	Onda sónica	Lentificar veneno	Plegaria	Lenguas
	Protección contra el mal/ bien	Oscuridad/luz diurna	Protección contra el mal/ bien en grupo	Libertad de movimiento
	Quitar el miedo/causar miedo	Quitar parálisis	Quitar ceguera o sordera/ causar ceguera o sordera	Neutralizar veneno
	Santuario	Restablecimiento menor	Quitar maldición/lanzar maldición	Recado
	Soportar los elementos	Silencio	Revivir a los muertos	Restablecimiento

Nivel 5	Nivel 6	Nivel 7	Nivel 8	Nivel 9
Comunión	Barrera de cuchillas	Auxilio	Aliado mayor de los planos	Antipatía/simpatía
Curar heridas críticas/causar heridas críticas	Crear muerto viviente	Controlar los elementos	Aura sagrada/impía	Atar alma
Custodia contra la muerte	Destierro	Escudriñamiento mayor	Crear muerto viviente mayor	Atrapar el alma
Desplazamiento de plano	Encontrar el camino/perder el camino	Palabra sagrada/impía	Discernir ubicación/ocultar ubicación	Drenar energía
Disipar el mal/bien	Geas	Regenerar	Sanar en masa/dañar en masa	Mente en blanco
Escudriñamiento	Palabra de regreso	Repulsión	Símbolo	Portal interdimensional
Excursión etérea	Sanar/dañar	Restablecimiento mayor	Terremoto	Proyección astral
Expiación	Transitar por el aire	Resurrección mayor	Tormenta de fuego	Resurrección verdadera
Golpe flamígero				
Plaga de insectos				
Resurrección				
Visión verdadera				

CONJUROS DE DRUIDA POR NIVEL

Nivel 0 (Trucos)	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Crear agua	Alarma	Animal mensajero	Crecimiento vegetal/decrecimiento vegetal	Caparazón antivegetal
Detectar neutralidad	Amistad animal	Calentar metal/enfriar metal	Curar enfermedad/causar enfermedad	Controlar plantas
Detectar veneno	Buenas bayas	Curar heridas leves/causar heridas leves	Fundirse con la piedra	Convocar animal
Discernir dirección	Calmar animales	Deformar madera	Hablar con las plantas	Curar heridas graves/causar heridas graves
Luz	Detectar trampas y fosos	Enjambre	Llamar al relámpago	Disipar magia
Primeros auxilios	Enmarañar	Hablar con los animales	Muro de viento	Escudriñamiento
Purificar agua y comida/pudrir	Fuego feérico	Hechizar persona o animal	Neutralizar veneno	Extinguir fuego
Resistir a los elementos	Garrote	Inmovilizar animal	Pirotecnia	Libertad de movimiento
	Invisibilidad a los animales	Lentificar veneno	Protección contra los elementos	Piedras punzantes
	Niebla de oscurecimiento	Piel robliza	Respirar bajo el agua	Reencarnar
	Pasar sin dejar rastro	Producir llama	Trampa de lazo	Repeler sabandijas
	Piedra mágica	Trampa de fuego	Transformar piedra y madera	Tormenta de escarcha

Nivel 5	Nivel 6	Nivel 7	Nivel 8	Nivel 9
Comunión con la naturaleza	Caparazón antivida	Bastón cambiante	Comandar plantas	Antipatía/simpatía
Controlar los vientos	Convocar elemental	Controlar los elementos	Explosión solar	Cambiar de forma
Convocar animal o planta	Madera férrea	Convocar bestia mágica o feérica	Formas de animal	Enjambre elemental
Crecimiento animal	Muro de piedra	Escudriñamiento mayor	Palabra de regreso	Muro prismático
Curar heridas críticas/causar heridas críticas	Piedra parlante	Marabunta	Rayo de muerte	Proyección astral
Custodia contra la muerte	Repeler madera	Tormenta de fuego	Regenerar	Sanar/dañar
Dotar de conciencia	Semillas de fuego	Transitar por el aire	Repeler piedra o metal	Terremoto
Muro de espinas	Viajar mediante plantas	Transmutar metal en madera	Torbellino	Tormenta divina
Muro de fuego				
Plaga de insectos				
Tormenta de hielo				
Transmutar barro y roca				

CONJUROS DE ILUSIONISTA POR NIVEL

NIVEL 0 (TRUCOS)	NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4
Aura mágica	Apariencia de dragón	Alterar el yo	Ayuda providencial	Adoptar apariencia
Detectar ilusiones	Armadura ilusoria	Boca mágica	Desplazamiento	Asesino fantasma
Huella de dragón	Aturdir	Bruma	Disipar ilusiones	Confusión
Influenciar	Aura indetectable	Curar heridas leves/causar heridas leves	Disipar magia	Creación menor
Luces danzantes	Borrar	Detectar magia	Doblar tesoro	Curar heridas graves/causar heridas graves
Luz	Cambiar el yo	Emborronar	Escríptura ilusoria	Escamas de dragón
Marca arcana	Detectar lo invisible	Engaño	Espantar	Espejismo arcano
Mensaje	Fuerza temporal de Dejavú	Imagen bendita	Imagen desplazada	Hechizar monstruo
Prestidigitación	Glamour feérico	Imagen menor	Imagen mayor	Ídolo protector
Primeros auxilios	Hechizar persona	Imagen reflejada	Indetectabilidad	Implantar emoción
Reparar	Hipnosis	Invisibilidad	Inmovilizar persona	Invisibilidad mejorada
Sonido fantasma	Imagen silenciosa	Invisibilidad temporal de Dejavú	Invisibilidad en grupo	Miedo
	Leer magia	Mordisco de dragón	Lenguas	Moldear sombras
	Mastines ilusorios	Ojos llameantes	Luz permanente	Niebla sólida
	Niebla de oscurecimiento	Patrón hipnótico	Montura de dragón	Pared ilusoria
	Niebla ofuscadora	Percepción extrasensorial	Página secreta	Patrón arcoíris
	Oscuridad/luz diurna	Pirotecnia	Runas explosivas	Portal ilusorio de Dejavú
	Rociada de color	Quitar ceguera o sordera/causar ceguera o sordera	Sugestión	Refugio seguro
	Tentáculos menores de Silas	Tentáculos mayores de Silas	Terreno ilusorio	Tentáculos verdaderos de Silas
	Ventriloquia	Trampa ilusoria	Truco de la cuerda	Tesoro ilusorio

NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9
Aliento de dragón	Atontar	Atemorizar	Antipatía/simpatía	Asesino fantasma de masas
Cofre secreto de Karkemish	Capa protectora de Silas	Invisibilidad de masas	Atrapar el alma	Clonar
Creación mayor	Curar heridas críticas/causar heridas críticas	Laberinto	Distorsionar la realidad	Esfera prismática
Encubrir	Despistar	Locura	Encontrar el camino/ perder el camino	Mano apresadora de Fistan
Guardas y custodias	Escudo contra ilusiones	Palabra poderosa aturdir	Encubrir verdadero	Mente en blanco
Imagen verdadera	Geas	Reclusión	Explosión solar	Palabra poderosa matar
Invisibilidad extendida de Dejavú	Imagen permanente	Restablecimiento	Hechizar a las masas	Polimorfar objeto
Localizar humanoide	Imagen programada	Rociada prismática	Muro prismático	Proyección astral
Mastín fiel de Fistan	Leones ilusorios	Simulacro	Nube incendiaria	Regenerar
Mensaje onírico	Moldear energía mayor	Viajar mediante sombras	Palabra poderosa cegar	Sanar/dañar
Moldear energía	Moldear sombras verdadero	Vínculo telepático	Polimorfar	Símbolo
Moldear sombras mayor	Velo	Visiones oníricas	Transitar por el aire	Trance onírico
Muro de espejos				
Neutralizar veneno				
Paralizar monstruo				
Proyectar imagen				
Proyectar pesadillas				
Sombra de dragón				
Sugestión de masas				
Visión verdadera				

CONJUROS DE MAGO POR NIVEL

NIVEL 0 (TRUCOS)	NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4
Abrir/cerrar	Agrandar/empequeñecer	Alterar atributo	Acelerar/ralentizar	Alarido ensordecedor
Detectar magia	Borrar	Apertura/cerradura	Bola de fuego	Confusión
Detectar veneno	Caída de pluma	Boca mágica	Clarividencia	Detectar escudriñamiento
Luces danzantes	Cambiar el yo	Bruma	Convocar Monstruos I	Escudo de fuego/hielo de Karkemish
Luz	Cerrar portal	Detectar lo invisible	Desplazamiento	Escudriñamiento
Mano mágica	Descarga eléctrica	Espantar	Disipar magia	Esfera invulnerable menor
Marca arcana	Disco flotante de Nébula	Estallar	Forma gaseosa	Globo elástico de Fistan
Mensaje	Dormir	Flecha ácida de Nefertiri	Golpe de viento	Hechizar monstruo
Prestidigitación	Encontrar familiar	Imagen reflejada	Indetectabilidad	Localizar criatura
Reparar	Escalada de araña	Invisibilidad	Inmovilizar persona	Miedo
Resistir a los elementos	Escudo	Levitar	Invisibilidad en grupo	Mnemotecnia de Fistan
Sonido fantasma	Hechizar persona	Localizar objeto/ocultar objeto	Lenguas	Muro de fuego
	Identificar	Luz permanente	Nube apestosa	Muro de hielo
	Leer magia	Oscuridad/luz diurna	Pequeño refugio de Nébula	Ojo arcano
	Leer y comprender lenguas	Percepción extrasensorial	Protección contra el mal/bien en grupo	Polimorfar
	Manos ardientes	Pirotecnia	Rayo centelleante	Puerta dimensional
	Protección contra el mal/bien	Protección contra flechas	Respirar bajo el agua	Quitar maldición/lanzar maldición
	Proyectil mágico	Rayo debilitador de Karkemish	Runas explosivas	Terreno ilusorio
	Salto	Telaraña	Sugestión	Tormenta de hielo
	Sirviente invisible	Truco de la cuerda	Volar	Trampa de fuego
NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9
Atontar	Conocimiento de leyendas	Bola de fuego de explosión retardada	Antipatía/simpatía	Aprisionar/liberar
Cofre secreto de Karkemish	Controlar los elementos	Convocación instantánea de Nébula	Atrapar el alma	Auxilio
Cono de frío	Desintegrar	Convocar monstruos III	Círculo de teleportación	Cambiar de forma
Contactar con otro plano	Escudo antimagia	Deseo limitado	Clonar	Deseo
Convocar monstruos II	Esfera invulnerable	Desvanecer	Danza irresistible de Nébula	Detener el tiempo
Invoker elemental	Geas	Escudriñamiento mayor	Hechizar a las masas	Disipación mayor de Nébula
Mastín fiel de Fistan	Guardas y custodias	Invisibilidad de masas	Laberinto	Esfera prismática
Muro de fuerza	Mover la tierra	Mano apresadora de Fistan	Mente en blanco	Estasis temporal
Muro de hierro	Proyectar imagen	Palabra poderosa aturdir	Nube incendiaria	Lluvia de meteoritos
Muro de piedra	Rayo zigzagueante	Puerta de fase	Palabra poderosa cegar	Palabra poderosa matar
Nube aniquiladora	Sugestión de masas	Rayo de muerte	Polimorfar objeto	Portal interdimensional
Paralizar monstruo	Transmutar piedra y carne	Reclusión	Símbolo	Proyección astral
Pasadizo arcano				
Permanencia				
Revivir a los muertos				
Teleportar				
Telequinesis				
Transmigración				
Transmutar barro y roca				
Vínculo telepático				

donde una buena preparación nos facilitará la labor, pues difícilmente podremos improvisar con solvencia si no conocemos los ANJ principales, sus motivaciones o los eventos que han desencadenado. Escucha a los jugadores, sus ideas y elucubraciones pueden ser una base inestimable sobre la que apoyar la improvisación.

EN EL EQUILIBRIO ESTÁ LA VIRTUD

El Narrador hará bien en tratar de conservar el necesario equilibrio entre el nivel de desafío presente en su aventura o campaña y las recompensas para sus jugadores. Es frustrante arrostrar todo tipo de peligros y monstruos para no obtener nada a cambio.

APLICAR LAS REGLAS

Este manual intenta proporcionar todas las herramientas que nos permitirán resolver la mayoría de acciones que intentarán los aventureros. Por ello, El Narrador debe conocer en profundidad las reglas. Sin embargo, es imposible cubrir todas las posibles situaciones. Por eso, el Narrador debe sentirse libre para adaptar, cambiar, modificar o diseñar nuevas reglas según considere oportuno, y siempre con el ánimo decidido de que la partida siga fluyendo y de fomentar la diversión de todos, sin excepción.

UN ÁRBITRO NEUTRAL

El Narrador debe permanecer neutral en todo momento, nunca contra los jugadores y tampoco a favor de ellos. *Crónicas de la Marca del Este* no tiene un carácter competitivo, de hecho los juegos de rol en general no lo son en modo alguno. La característica fundamental de este tipo de entretenimiento es su carácter colaborativo. Por tanto, los aventureros no se enfrentan al Narrador, ni viceversa. Es por ello que las reglas deben aplicarse equitativa y justamente tanto a los aventureros como a sus contrarios, ya sean monstruos o ANJ.

EL PODER DE LA ÚLTIMA PALABRA

El Narrador tiene la última palabra sobre cuándo y cómo aplicar las reglas. El Narrador debe estar preparado para solventar, según su criterio justo y ecuánime, las posibles discrepancias o circunstancias imprevistas que seguro se presentarán. Algunas veces la acción propuesta por un jugador se resolverá simplemente narrando lo que ocurre. En otras ocasiones el Narrador podrá solventar la misma requiriendo una tirada de habilidad o quizás una tirada de salvación. O incluso puede que el Narrador determine que para tener éxito en la acción de marras se requiere una tirada porcentual estableciendo previamente el porcentaje de éxito. Sea como fuere, la decisión que tome el Narrador será inapelable.

Es inevitable que en ocasiones surjan discrepancias con algunas decisiones del Narrador, especialmente a la hora de resolver acciones no expresamente cubiertas por las reglas. En este caso recomendamos que se detenga la partida, siempre brevemente si es posible, para discutir el asunto y tratar de llegar a un acuerdo satisfactorio, que permita, como siempre, priorizar la diversión general sobre cualquier otra consideración. Pero, como decímos antes, el Narrador será siempre el árbitro final, evitando en lo posible que la aventura se estanke en discusiones bizantinas. ¡La partida siempre debe continuar!

UN JUEZ COHERENTE

El Narrador haría bien en apuntar los cambios y reglas nuevas que introduzca en el sistema de juego. La aplicación de dichas reglas debe ser consistente. Para los jugadores puede ser muy frustrante que las reglas se apliquen de una forma un día y de forma totalmente distinta al siguiente.

LA PROGRESIÓN DE LOS AVENTUREROS

El Narrador controla la evolución de los aventureros a través de los puntos de experiencia. Cada grupo tendrá sus preferencias en lo que respecta a cómo y con qué rapidez ganan niveles los aventureros. Sin embargo, podemos establecer tres criterios básicos a modo de guía.

PROGRESIÓN ESTÁNDAR

Tras tres o cuatro sesiones, es normal que alguno de los personajes haya alcanzado el segundo nivel. Si esto no hubiera ocurrido, sería conveniente que el Narrador incrementase la cantidad de tesoro o los puntos por interpretación. Si, por el contrario, en este lapso de tiempo la mayoría de los jugadores han alcanzado el tercer nivel, el Narrador debería reducir la cantidad de tesoro, endurecer los encuentros o limitar los puntos otorgados por interpretación.

PROGRESIÓN RÁPIDA

Para aquellos grupos que prefieran un escenario donde sus personajes avancen rápido, el Narrador debería incrementar la cantidad de tesoro disponible y los puntos por buena interpretación. Dicho tesoro, idealmente, debería estar custodiado por monstruos de mayor nivel y capacidades.

PROGRESIÓN LENTA

Para aquellos grupos que se decanten por una progresión medida y un desarrollo sostenido de sus aventureros, el riesgo de los desafíos, así como el nivel de sus contrincantes, debería moderarse, también en detrimento del tesoro recibido y de los puntos obtenidos por interpretación.

AVENTUREROS CONTRA JUGADORES

Este es un tema recurrente que merece ser tratado. Siempre tendremos que prestar atención y tener presente que lo que saben los jugadores no es lo mismo que lo conocido por sus aventureros. Los jugadores, en ocasiones, pueden actuar con arreglo a información que sus aventureros no pueden conocer. El Narrador debe advertir a los jugadores que proceder así actúa en detrimento de la diversión general y no es correcto. Los puntos de experiencia por interpretación pueden ser una buena herramienta para limitar estas conductas.

DISPUTAS

Los aventureros, en el curso de sus campañas, pueden desarrollar rivalidades entre sí. Esto es especialmente frecuente entre aventureros con alineamientos diferentes. Es algo natural, no debemos preocuparnos, y forma parte de la diversión

siempre que dicho enfrentamiento no afecte a otras facetas del juego o se muestre demasiado crudo, monopolizando para mal el desarrollo de la partida. El Narrador, por tanto, debería velar por mantener en su justa medida estas naturales discrepancias, controlando que no se enquisten y crezcan más allá de lo razonable.

MANTENER EL INTERÉS

Es de vital importancia que el Narrador trate de mantener la sensación de desafío, de reto, incluso cuando sus jugadores hayan alcanzado un nivel de experiencia considerable. Hay algunos consejos que nos pueden ayudar en tal menester.

INVESTIGACIÓN MÁGICA

Los aventureros con capacidades mágicas, como ilusionistas, magos o clérigos, pueden tratar de crear nuevos conjuros, objetos mágicos o poderosos artefactos arcanos. Cuando esto ocurra, el Narrador debe mantenerse vigilante para procurar que el equilibrio del juego no quede roto. Magia de efectos permanentes, que pueda usarse sin límite, o no requiera una tirada de salvación, puede fácilmente desequilibrar y malograr toda una campaña de juego. Ante la duda, podemos permitir que un nuevoconjuro u objeto sea probado en juego durante un tiempo, con la condición de que se pueda modificar si se demuestra que trastoca en demasiado el equilibrio del juego.

HABILIDADES ESPECIALES

Los jugadores pueden tratar de desarrollar habilidades especiales y poderes más allá de las características específicas de su clase de aventurero. El Narrador debe ser muy cauteloso a la hora de permitir algo así, pues puede desequilibrar sobremanera el juego. Por ello recomendamos seguir las mismas directrices que en el caso de la investigación mágica.

EXCESO DE TESORO

Si la cantidad de riquezas y tesoro en posesión de los aventureros se nos ha ido de madre, el Narrador debería idear algunas herramientas para sustraer parte de esas riquezas. Esto siempre debe hacerse de manera plausible y coherente. Por ejemplo, mediante el pago de impuestos o diezmos al reino, o a través de la regla opcional de coste para adquirir nuevos niveles.

DESCRIBIR EL ENTORNO

El Narrador es ante todo un facilitador. De él depende en gran medida que la partida no se estanke y el juego siga fluyendo. Una partida solo puede avanzar a través del diálogo entre Narrador y jugadores, y son precisamente las descripciones del Narrador las que dan pie a dicho diálogo.

DESCRIBIR LO DESCONOCIDO

Crónicas de la Marca del Este, por encima de todo, es un juego de exploración y aventura. Nuestros héroes se adentrarán en lo desconocido en busca de fama y tesoros, enfrentándose a todo tipo de peligros y monstruos, recorriendo

localizaciones misteriosas situadas en remotos lugares preñados de leyendas y maravillas ignotas. Es por todo ello que la labor del Narrador para describir todos estos parajes de aventura cobra una importancia fundamental.

Cuando el Narrador describa lo que los jugadores experimentan y descubren en el curso de sus exploraciones, debe imprimir a su narración un halo de misterio. Y la mejor forma de conseguir esto es describiendo única y exclusivamente lo que los aventureros ven, oyen, huelean y sienten, sin desvelar más información de la estrictamente necesaria.

En esta línea, los monstruos deben describirse. Es decir, transmitamos cómo es un orco en lugar de referirnos al mismo por su nombre. De esta manera los jugadores comenzarán a reconocer a los monstruos por su descripción y no por su etiqueta en el bestiario. Obviamente, el bestiario incluido en este manual es solo y exclusivamente para consulta del Narrador.

Otro ejemplo de una buena descripción lo podemos encontrar cuando el grupo es sorprendido por un monstruo al acecho. Lejos de explicar o describir al mismo, el Narrador debería limitarse a narrar el ataque. Por ejemplo, imaginemos que un trol aguarda a los aventureros en una oscura caverna agazapado en las sombras. Los aventureros pasan cerca de él sin percatarse de su presencia. El trol gana un ataque sorpresa y se incorpora para intentar atrapar al último aventurero en pasar a su lado. En este caso el Narrador no debería describir al monstruo, porque los jugadores ni siquiera saben de qué bicho se trata. Podríamos, simplemente, describir el ataque como una garra enorme y peluda que prorrumpie de entre las sombras para atrapar por el cuello al aventurero. Y en el asalto siguiente, cuando todos ya estén al tanto de que han sido sorprendidos, pasar a describir a la criatura, nunca refiriéndose a ella por su nombre.

También es importante que los jugadores no conozcan los detalles sobre las habilidades especiales, puntos de golpe, niveles y bonificadores de los monstruos. Durante un combate, el Narrador debería limitarse a describir lo que nuestros ataques provocan en la criatura, en lugar de declarar los puntos de golpe que le restamos o los que le quedan aún.

Por último, los objetos mágicos también deben describirse en vez de simplemente nombrarlos. Es decir, describamos la varita mágica que encontramos sin desvelar sus poderes, en lugar de indicar directamente que se trata de una varita de proyectiles. Es más, ni siquiera deberíamos decir que la varita que los personajes han encontrado es mágica. Esto deberían descubrirlo haciendo uso de las habilidades y conjuros que les habilitan para obtener ese conocimiento.

DESCRIBIR LAS LOCALIZACIONES

Un procedimiento habitual consiste en que los aventureros, con arreglo a las descripciones del Narrador, dibujen mapas según progresan en la exploración de un emplazamiento. Una de las maneras más efectivas para facilitar la confección de dichos mapas es proporcionar las dimensiones de las salas, corredores, pasadizos, estancias, cavernas y demás que vayamos descubriendo. Podemos emplear, para simplificar esta tarea, las dimensiones por cuadrados, poniéndonos de acuerdo con los jugadores a la hora declarar el tamaño de dichos cuadrados. Una vez transmitidas las dimensiones, podemos pasar a describir el mobiliario y objetos más relevantes de la estancia y, por último, cualquier criatura o monstruo encontrado.

ESTABLECER LA POSICIÓN

Una manera popular de gestionar la posición de los aventureros y del resto de criaturas con respecto a la localización en la que se encuentran es utilizar miniaturas, fichas o similares. Esta herramienta puede ser especialmente útil durante los combates. Lo ideal es emplazar las miniaturas sobre una superficie cuadriculada en la que podamos escribir con rotuladores no permanentes.

ANTAGONISTAS INTERESANTES

El Narrador es responsable de decidir cómo reaccionan los monstruos y ANJ durante los encuentros, así como también decidir sobre sus planes, objetivos y tácticas. Unos antagonistas interesantes y con capacidad para sorprender a los jugadores son la sal de cualquier buena aventura.

INTELIGENCIA Y TÁCTICAS APLICADAS

Para decidir cómo actúan nuestros contrincantes, el Narrador deberá tener en cuenta la inteligencia del monstruo o ANJ. Rivales inteligentes puede hacer uso de los siguientes recursos:

TRAMPAS Y SIGILO: aquellos monstruos astutos que no destacan por su fortaleza física, prepararán trampas ingeniosas e idearán emboscadas para sorprender a los aventureros. O puede simplemente que ataquen a estos a distancia, sirviéndose de armas apropiadas, mientras ellos se parapetan a cubierto, desde posiciones ocultas y bien preparadas.

GUARDIAS Y ESBIRROS: los antagonistas pueden hacer uso de guardias y otros monstruos menores para disuadir y ralentizar el progreso de los aventureros.

OBJETOS MÁGICOS: también nuestros villanos harán un uso inteligente y medido de sus recursos mágicos, especialmente objetos maravillosos y artefactos.

APRENDIZAJE Y PREPARACIÓN: si los aventureros se han encontrado con un villano y el mismo no ha sido derrotado y ha conseguido escapar, es evidente que habrá aprendido sobre las capacidades de los aventureros y sus recursos. No dudará en prepararse para futuros encuentros, aprovechando las debilidades de sus enemigos y reforzando las suyas propias.

ADAPTACIÓN: de igual modo, los monstruos pueden adaptarse, imitando las tácticas exitosas de los aventureros para su propio provecho.

TRABAJO EN EQUIPO

Al igual que los aventureros, los monstruos y ANJ no son estúpidos, y saben que colaborar es fundamental para prevalecer en el campo de batalla. Por ello aprovecharán sus ventajas y habilidades para sumar en lugar de restar, representando así un desafío mayor. Así pues, coordinarán sus esfuerzos, combinando los ataques a distancia con los de proximidad, protegiendo a los lanzadores de conjuros y sanadores en segunda línea, y aprovechando el terreno en su beneficio, realizando todas las preparaciones factibles con arreglo a su inteligencia y recursos.

MOTIVACIONES

Tal y como ocurre con los aventureros, los monstruos y ANJ tienen sus propias agendas, planes y motivaciones. Así pues, ante posibles negociaciones, el Narrador debería tener en cuenta la inteligencia, alineamiento y personalidad del villano o contrincante.

También tenemos que considerar que el antagonista puede rodearse de esbirros, lacayos o aliados, que si bien pueden ser fieles en mayor o menor medida a su jefe, también puede tener sus propios intereses y motivaciones particulares.



DISEÑAR UNA AVENTURA

Si nos decidimos por diseñar nuestras propias aventuras, el primer paso es establecer el tipo de escenario en el que se desarrollará. El tipo de escenario determina el contenido, alcance, tono y color de la aventura, así como posibles monstruos, tesoros y localizaciones. A partir de él, crearemos el trasfondo y el gancho con el que llamar la atención de nuestros aventureros. A continuación presentamos algunos ejemplos de tipos de escenario habituales:

COMBATIR EL MAL

Si cabe, es la motivación más típica y recurrente. Una presencia maligna, sita en una localización determinada, ha de ser erradicada. Puede que este mal haya estado durante años adormecido o expectante, despertando recientemente, como un dragón malévolos que haya dormitado durante siglos o un vampiro redivivo.

EXPLORAR RUINAS

Imaginen que un grupo de lugareños se deciden a colonizar o asentarse en un lugar remoto o en unas antiguas ruinas abandonadas. Será necesario explorarlas antes para asegurarse de que no haya peligros ocultos, monstruos u otros inconvenientes, y es ahí donde entran nuestros aventureros.

CONTACTAR CON UNA ANTIGUA CIVILIZACIÓN

Los aventureros descubren una antigua civilización que ha permanecido oculta, por diversas razones, a lo largo de los siglos. Los personajes deberán explorar las motivaciones, misterios e intenciones de este pueblo recién descubierto, sus orígenes y planes de futuro.

ESCAPAR DEL CAUTIVERIO

Los aventureros han sido hechos prisioneros y deben escapar de su confinamiento y, tal vez, volver para vengarse de sus captores.

CARTOGRÁFIAR TERRENOS DESCONOCIDOS

Allende las fronteras del reino, hay páramos y valles oculitos, desconocidos e inexplorados, que se dicen repletos de criaturas extraordinarias, ruinas de otrora y maravillas por descubrir.

LLEVAR A CABO UNA MISIÓN DIVINA

Un dios del panteón de nuestra campaña contacta con los personajes para requerirlos en una misión sagrada que los pondrá manos a la obra para recuperar una reliquia mítica o destruir un mal ancestral.

RESCATAR A UN CAUTIVO

Este es otro escenario recurrente, el de rescatar a alguien de su cautiverio. Ya no somos nosotros los prisioneros, sino un sujeto de cierta relevancia, ya sea un joven príncipe, una dama, el hijo de un noble, o un clérigo de renombre, incluso la propia reina o gobernador de la región.

PATRULLAR LA FRONTERA

Se nos encarga realizar labores de exploración fronteriza, o incursiones de reconocimiento en territorio enemigo. O incluso formar parte de una comitiva diplomática. Y por supuesto, escoltar una caravana comercial atravesando terreno hostil o peligroso.

BÚSQUEDA DE UN OBJETO LEGENDARIO

Somos elegidos para organizar una partida de búsqueda de un objeto legendario, tal vez un arma, o artefacto formidable, o un portal que conecta dos mundos o planos.

PEREGRINAR A UNA LOCALIZACIÓN SAGRADA

Nos proponemos visitar una localización mítica, sagrada o de importancia muy relevante en nuestro mundo de campaña por diversos motivos, a elección del Narrador.

DISEÑAR UN DUNGEON

Si existe una localización de aventuras por excelencia, esa es el *dungeon* o mazmorra. Un lugar generalmente subterráneo, repleto de pasillos, salas, trampas, monstruos y tesoros. A continuación, presentamos unas sucintas pautas para ayudar en el diseño de estos parajes.

ELEGIR UN EMPLAZAMIENTO

Lo primero que habremos de dilucidar es dónde emplazaremos nuestra mazmorra, y de qué tipo será. Algunas de las más recurrentes son: criptas, tumbas, hipogeos, cavernas naturales, asentamientos, alcantarillas, fortalezas, castillos, minas, templos, posadas, mansiones o torres.

ELEGIR MONSTRUOS

Basándonos en la naturaleza del emplazamiento elegido, deberemos seleccionar los monstruos que poblarán el mismo. Es decir, lo más probable es que en una tumba o cripta abandonada encontremos muertos vivientes; mientras que en una mina o fortaleza los antagonistas, seguramente, sean humanos u otros contrincantes más convencionales: bandidos, criminales, ladrones o mercenarios.

CARTOGRÁFIAR EL DUNGEON

Una vez elegida la ubicación y tipo de escenario, así como los monstruos que queremos emplear, tendremos que ponernos manos a la obra y crear un diseño de la estructura, un mapa que muestre la distribución de sus estancias, salas, pasadizos, trampas y niveles. Para hacer esto debaremos tener muy en cuenta el tipo de localización elegida, porque una caverna natural normalmente dispondrá de superficies irregulares mientras una construcción artificial contará con habitaciones y estructuras delimitadas de manera racional. A la sazón, también habremos de establecer una escala para el mapa, y dotar de una identificación numérica única a cada una de las estancias o emplazamientos relevantes del *dungeon*.

DETALLAR EL DUNGEON

Una vez completado el mapa del complejo, procederemos a detallar cada identificador numérico, tomando notas sobre lo que podrán encontrar los aventureros en esa localización, incluyendo tesoros, trampas y monstruos o ANJ, cada uno con sus características y habilidades especiales. También es conveniente anotar las condiciones particulares de cada habitación, su olor, mobiliario, acabado o referencias estructurales y arquitectónicas, iluminación y demás. Esas notas nos servirán durante la partida para describir el emplazamiento.

COHESIÓN DEL DUNGEON

Muchas veces querremos crear varios niveles para una misma mazmorra. Conviene diseñar cada uno de ellos independientemente, pero conectados a su modo, de manera coherente y lógica. Una estructura compleja, de varios niveles, precisa de una motivación. Es decir, quién, por qué se decidió a construir dicha estructura en un lugar determinado y con qué propósito. Dilucidar estas cuestiones con tino y sentido común coadyuvará de cara a otorgar credibilidad y realismo a nuestras creaciones. Como lo hará la lógica interna de la mazmorra, lo que denominaremos “ecología del dungeon”. Queremos decir con esto que, dentro de la estructura que diseñemos, debe existir una coherencia plausible, aportando un medio natural lógico que permita a los monstruos que habitan la localización subsistir. Por ejemplo, incluyendo aportes de agua potable, comida, varias vías de escape y acceso al exterior, fuentes de luz o ventilación, etcétera. También tienen que respetar cierta coherencia orgánica las facciones o criaturas que podamos encontrar, y en qué zonas de la mazmorra se hallan. Deben ser compatibles y razonables. Por ejemplo, no sería de recibo emplazar en una habitación un catafalco con un vampiro y en la estancia aledaña un templo consagrado a un dios del bien repleto de clérigos benignos.



DISEÑAR UN ESCENARIO DE CAMPAÑA

Al igual que con las aventuras, puede que llegue un momento en el que deseemos crear nuestro propio entorno de campaña. Siempre podemos emplear el escenario por defecto para *Crónicas de la Marca del Este*, que no es otro que la región homónima, y todo el mundo de Valion, descrito con detalle en el *Gazetteer de la Marca del Este* y del que se dan algunas pinceladas en el capítulo 12. Pero si nos decidimos por dar vida a nuestra propia ambientación, podemos utilizar los siguientes pasos como guía.

ESTABLECER EL TIPO DE ESCENARIO

Primero de todo deberemos escoger qué escenario es el apropiado para desarrollar nuestro mundo de campaña. Así pues, seleccionaremos el tipo de territorio y clima de cada una de las regiones que conformarán nuestro mundo. Lo más sensato es empezar por una región limitada, que nos sirva de base de operaciones, y conforme vayamos avanzando en la exploración del territorio, sumaremos y añadiremos nuevas naciones, países, regiones, etcétera. Así pues, elegimos primero la clase de territorio dominante (selvas, páramos, praderas, etcétera) y luego su clima (clima tropical, continental, ártico).

Seguidamente, procederemos a establecer el grado de avance tecnológico, político y religioso del territorio. Así como definir las naciones o pueblos que lo habitan y su estructura, a saber: república, monarquía, monarquía parlamentaria, imperio, liga comercial, autarquía, ciudades-estado, asentamientos bárbaros, tribus nómadas, etcétera.

CARTOGRÁFIAR LA REGIÓN

A continuación comenzaremos a cartografiar la región, detallando sus asentamientos, pueblos o ciudades, hitos geográficos de interés, cadenas montañosas, ríos, mares, lagos, pantanos, marismas, bosques, junglas, colinas, llanuras, tundras, islas y demás.

Una vez cartografiada la región, emplazaremos si los hubiera, los diferentes países, feudos, estados, naciones o comunidades, incluyendo asentamientos, villas, pueblos y ciudades notorias, fortalezas y límites políticos o fronteras, zonas de influencia y todos los detalles que creamos convenientes.

EMPLAZAR EL PUEBLO BASE

Por último, podemos colocar la ciudad o pueblo base de los aventureros, detallando la misma en lo posible, incluyendo algunos edificios notables, como posadas y tabernas, comercios, bazares, herrerías, tiendas, establos, cuadras, templos, molinos y haciendas importantes. También otorga mucho color desarrollar personajes relevantes en nuestra ciudad, como nobles, gobernadores, taberneros, herreros, o cualquier residente notable que queramos añadir.

Con eso ya estaremos listos para que los jugadores exploren nuestra ambientación a través de las aventuras que les propongamos.

CAPÍTULO 10: OBJETOS MÁGICOS Y TESORO

A lo largo de sus andanzas, los aventureros irán encontrando todo tipo de objetos valiosos, joyas, gemas, dinero, armas y armaduras mágicas. En este capítulo se describen los diferentes tipos de tesoros y cómo se ha de determinar su cantidad en función de la dificultad de los encuentros. Con la información aquí contenida, el Narrador debería establecer la cantidad de tesoro para cada encuentro antes de comenzar la partida.

Asimismo, cada uno de los monstruos de este manual posee entre sus características el apartado “Valor de tesoro” que nos servirá de referencia para determinar la posible cantidad de tesoro que porta o esconde. En el caso de los ANJ, el Narrador decidirá el tesoro que poseen en función de los dados de golpe o nivel de la criatura. No hay que asumir que las criaturas portarán con ellas todo el tesoro que tengan. En la gran mayoría de los casos lo esconderán y almacenarán a buen recaudo en su guarida u otro lugar igualmente seguro.

CÓMO SE DETERMINA EL TESORO

Para determinar el tesoro de un monstruo o ANJ lo primero que tenemos que conocer es la valoración total en monedas de oro de dicho tesoro. Para obtener este valor debemos conocer el número listado como valor de tesoro (VT) del monstruo o los dados de golpe/nivel del ANJ y consultar la siguiente tabla:

TABLA DE VALOR TOTAL DEL TESORO

VT / DG	VALOR	VT / DG	VALOR
1	250	11	7.000
2	500	12	9.000
3	800	13	12.000
4	1.100	14	16.000
5	1.500	15	21.000
6	2.000	16	27.000
7	2.500	17	35.000
8	3.000	18	46.000
9	4.000	19	60.000
10	5.500	20	80.000

Una vez obtenido el valor total del tesoro, el Narrador puede dar forma al contenido convirtiendo ese valor en monedas de oro, en gemas, objetos de arte, joyas, armas, armaduras, objetos de la tabla de equipo, objetos maravillosos, pociónes, pergaminos, varitas, cetros, bastones, anillos, armas y armaduras mágicas, etc.

A lo largo de este capítulo dispondremos de los listados con el valor de todos los objetos que puede contener un tesoro. Además, el Narrador podrá crear objetos de su propia invención (asignándoles el valor que considere oportuno),



aunque se recomienda no excederse dotándolos de capacidades, por el riesgo que supone otorgar demasiado poder a los aventureros y convertirlos en invencibles.

En cualquier caso, las cantidades en monedas de oro de la tabla anterior son orientativas, pues las condiciones exactas del encuentro o localización de aventuras pueden recomendar ajustar el valor tanto al alza como a la baja, cuestión esta que queda siempre a discreción del Narrador.

NÚMERO DE ENEMIGOS

Para ajustar el tesoro según el número de criaturas a las que nos enfrentamos se puede proceder de dos maneras diferentes: 1) calcular el tesoro de una sola criatura y multiplicarlo por el número total de éstas, o 2) calcular los diferentes tesoros de manera independiente por criaturas y sumarlos en su conjunto. En caso de que las criaturas sean diferentes, se deben calcular los tesoros de manera individual.

ESTABLECER LA COMPOSICIÓN DEL TESORO

El Narrador es libre de dividir el valor total del tesoro entre los diferentes elementos que lo componen como considere oportuno. Sin embargo, y como método rápido, se proporciona a continuación una tabla sencilla para establecer un posible contenido de forma aleatoria.

Se recomienda no extralimitarse demasiado en la concesión de objetos mágicos, ya que éstos pueden llegar a desequilibrar la campaña con facilidad. Hay que recordar que los objetos mágicos son algo excepcional, difíciles de encontrar y limitados en número, cuando no únicos.

Para usar la tabla, el Narrador puede tirar varias veces hasta completar el 100% del valor del tesoro. Lo normal es emplearla tirando 1d10, pero si el Narrador desea limitar la opción de que salgan objetos mágicos (sobre todo para tesoros modestos) es posible también tirar 1d6 o 1d8.

TABLA DE PORCENTAJES DE COMPOSICIÓN DEL TESORO

TIRADA (1d10)	CONTENIDO
1	Hasta un 50% en monedas
2	Hasta un 40% en monedas
3	Hasta un 30% en monedas
4	Hasta un 20% en monedas
5	Hasta un 10% en monedas
6	Hasta un 20% en gemas, joyas y objetos de arte
7	Hasta un 30% en gemas, joyas y objetos de arte
8	Hasta un 10% en objetos de equipo especiales
9	Hasta un 20% en objetos de equipo especiales
10	Hasta un 20% de equipo en objetos mágicos



Veamos cómo funciona la tabla anterior con un ejemplo: el Narrador quiere establecer el tesoro acumulado por una criatura con un valor de tesoro de 3. Para ello debe repartir 800 monedas de oro de valor total entre varios elementos. En este caso decide que no va a contener objetos mágicos, así que usará 1d8 en vez del d10. La primera tirada es un 3, lo que indica un paquete de monedas por valor del 30% del tesoro. La segunda tirada es un 7, lo que añade un 30% en gemas, joyas y objetos de arte. Ya hemos consumido el 60% del valor total de nuestro tesoro. La siguiente tirada es un 6, lo que suma un 20% más en gemas, joyas y objetos de arte. Luego obtenemos un 5, lo que añade un 10% más en monedas. En ese momento ya hemos asignado un 90% del valor total del tesoro, nos queda, por tanto, solo un 10% más por asignar. Obtenemos a continuación un nuevo 3. Deberíamos sumar otro 30% de monedas, pero como únicamente nos queda disponible un 10%, eso es lo que asignamos y terminamos de tirar. Nuestro tesoro tendrá una composición de un 50% en monedas (30% + 10% + 10%) y un 50% en gemas, joyas y objetos de arte (30% + 20%).

OBJETOS Malditos

Los objetos malditos funcionan normalmente como trampas y protecciones, aunque a veces son simplemente el resultado de un experimento que salió mal. Un conjuro de identificar no revela la naturaleza maldita de un objeto, sino un posible efecto benéfico falso. Una vez se hace uso de un objeto maldito, el aventurero no puede desprendérse de él de forma consciente, convencido de las propiedades benéficas del mismo. Solo un conjuro de quitar maldición lanzado con éxito sobre el objeto permitirá al aventurero desprendérse de él.

El Narrador debería ser especialmente cuidadoso al incluir objetos malditos. Los tesoros son la recompensa que los aventureros obtienen por vencer los retos a los que se enfrentan. No parece muy justo, por tanto, que esas recompensas puedan estar plagadas de objetos malditos. Los objetos malditos deberían formar parte de los retos a vencer, más que como parte de las recompensas que se pueden obtener, quizás formando parte de tesoros falsos, como salvaguardar para dar una buena lección a los ladrones, etc. En cualquier caso, si el Narrador lo considera oportuno, puede lanzar 1d20 por cada objeto mágico que vaya a añadir al tesoro. Con un resultado de 1 el objeto estará maldito y proporcionará exactamente los efectos contrarios.

MONEDAS

Tal y como se describe en el capítulo sobre equipo, la moneda más común en *Crónicas de la Marca del Este* es la moneda de oro (mo). Sin embargo, los tesoros suelen incluir una buena provisión de monedas de todos los tipos más habituales (plata, cobre, etc.).

GEMAS, JOYAS Y OBJETOS DE ARTE

Existe una gran variedad de tesoro no mágico que los jugadores pueden hallar en un encuentro. Entre estos valiosos objetos podemos encontrar gemas, joyas y objetos de arte. En la tabla de la siguiente página tenemos ejemplos de este tipo de tesoro:

TABLA DE GEMAS, JOYAS Y OBJETOS DE ARTE

GEMAS		OBJETOS DE ARTE		JOYAS	
Tipo	Valor	Tipo	Valor	Tipo	Valor
Jaspe	50 mo	Estatua de plata	50 mo	Anillo de oro	50 mo
Ónix	100 mo	Capa con hilos de oro	100 mo	Brazalete de plata	100 mo
Jade	200 mo	Tela con hilos de platino	200 mo	Gargantilla de oro	200 mo
Perla blanca	500 mo	Daga enjoyada	500 mo	Diadema de plata con jade	500 mo
Agua marina	1.000 mo	Vajilla de oro	1.000 mo	Estatuilla de marfil	1.000 mo
Perla negra	2.000 mo	Tapiz con hilo de oro	2.000 mo	Brazalete de platino	2.000 mo
Esmalte	4.000 mo	Talla de dragón de marfil	4.000 mo	Collar de perlas	4.000 mo
Zafiro	5.000 mo	Manto de seda y platino	5.000 mo	Colgante de platino con una perla negra	5.000 mo
Rubí	7.500 mo	Ajedrez de oro y platino	7.500 mo	Gargantilla de esmeraldas	7.500 mo
Diamante azulado	10.000 mo	Copa ceremonial con rubíes	10.000 mo	Anillo de diamantes	10.000 mo

OBJETOS DE EQUIPO

Los objetos de equipo habitual, pero de especial manufactura, pueden ser un tesoro muy valioso. Desde armaduras algo más livianas, cuerdas de seda especialmente resistentes, hierbas u objetos muy poco frecuentes, etc. El Narrador puede repasar las tablas del capítulo 5 en busca de ideas. El valor de estos objetos debería ajustarse adecuadamente y ser superior al listado en dichas tablas.

Por ejemplo, nuestro Narrador ha decidido añadir al tesoro un camisote de mallas de especial manufactura. Sin perder un ápice de su resistencia, su valor de estorbo será de 2 en vez de 3. Un camisote normal costaría 100 mo, pero dadas las condiciones especiales de este, el Narrador decide que al menos debe valer 2 veces más, estableciendo el valor del objeto en 300 mo. También decide añadir un catalejo de bella manufactura, que debido a que no es nada frecuente, no necesita más añadidos, pasando a apuntar su valor como aparece en la lista de equipo: 1.000 mo. Con todo lo anterior, el Narrador ha asignado un total de 1.300 mo del valor del tesoro a objetos de equipo especiales. Para terminar de redondear el valor asignado hasta los 2.000 mo, añade un barrilete de vino élfico de Esméritil, muy raro y apreciado, que fácilmente puede llegar a venderse por 700 mo.

OBJETOS MÁGICOS

Los objetos mágicos se clasifican en menores y mayores dependiendo de su valor en monedas de oro. Se consideran objetos menores los que tienen un valor inferior a 10.000 mo y mayores los que superan esta cantidad.

Existen diferentes tipos de objetos mágicos que podemos clasificar en: anillos, armas, armaduras y escudos, poción, pergaminos, varas, cetros, bastones y objetos maravillosos.

ARMAS, ARMADURAS Y ESCUDOS

Todas las armas, armaduras y escudos pueden conceder hasta un bonificador máximo de +5. Este bonificador puede canjearse por capacidades especiales a razón de una capacidad por un +1. Por ejemplo, una espada vorpalina podría además proporcionar hasta un +4 como máximo, aunque en ese caso su valor total sería de $80.000 + 40.000 = 120.000$ mo.

Los bonificadores listados en las tablas son aplicables a cualquier tipo de arma o armadura convencional. Por ejemplo, un bonificador de arma +3 (valor de 20.000 mo), se puede aplicar sobre cualquier tipo de arma; podría ser un hacha +3 o una daga +3. Lo mismo ocurre con armaduras y escudos.

TABLA DE ARMAS MÁGICAS

Tipo	Valor
Afilada	2.000 mo
Arma +1	2.000 mo
Arma +2	10.000 mo
Luz	10.000 mo
Arma +3	20.000 mo
Detectar muertos vivientes	20.000 mo
Defensiva	40.000 mo
Arma +4	40.000 mo
Arma +5	80.000 mo
Vorpalina	80.000 mo

TABLA DE ARMADURAS Y ESCUDOS

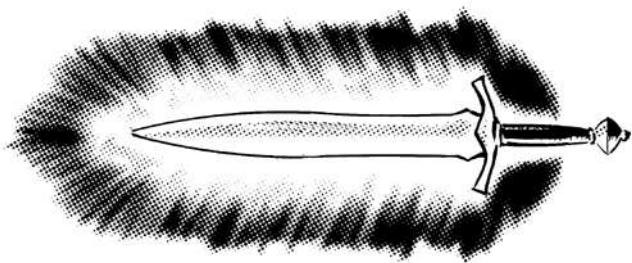
Tipo	Valor
Armadura +1	2.000 mo
Escudo +1	2.000 mo
Armadura +2	6.000 mo
Escudo +2	6.000 mo
Armadura +3	12.000 mo
Escudo +3	12.000 mo
Armadura +4	24.000 mo
Escudo +4	24.000 mo
Armadura +5	48.000 mo
Escudo +5	48.000 mo

AFILADA: en ocasiones es conveniente amolar un arma, especialmente las de filo cortante, para que no pierdan sus cualidades ofensivas. A discreción del Narrador, este podría aplicar algún tipo de penalizador si un aventurero descuidara su equipo.

DETECTOR MUERTOS VIVIENTES: un arma con esta habilidad se ilumina cuando hay algún muerto viviente en un radio de 15 metros desde su posición. El Narrador puede cambiar el tipo de criatura que es detectada para generar otro tipo de armas detectoras: orcos, gigantes, troles, etc.

DEFENSIVA: un arma con esta característica concede un bonificador de +2 a la categoría de armadura del portador. El Narrador puede crear otros tipos de armas defensivas aplicando el bonificador de +2 solo a las tiradas de salvación relacionadas con una característica en particular (FUE, DES, INT, etc.).

Luz: el arma ilumina como si estuviera bajo los efectos del conjuro arcano de nivel 0 del mismo nombre.



VORPALINA: un arma vorpalina dobla el rango de tiradas para un crítico del arma, es decir si el aventurero saca un 19 o un 20 en la tirada de ataque, consigue un golpe crítico automático, además ha de volver a lanzar 1d20 y, si con la tirada vuelve a obtener un resultado un 19 ó 20 cortará la cabeza de la criatura a la que se enfrente y esta morirá en el acto.



ANILLOS

TABLA DE ANILLOS MÁGICOS

Tipo	VALOR
Protección +1	2.000 mo
Caída de pluma	2.200 mo
Nadar	2.500 mo
Protección +2	8.000 mo
Protección +3	18.000 mo
Invisibilidad	20.000 mo
Resistencia a los elementos	44.000 mo
Almacenar conjuros	50.000 mo
Tres deseos	98.000 mo
Comandar elementales de agua	200.000 mo

ALMACENAR CONJUROS: este objeto tiene la apariencia de un viejo anillo de cobre. Permite al portador almacenar un máximo de tres conjuros que pueda lanzar. No se pueden almacenar dos conjuros del mismo nivel, así a nivel 1 solo se podría almacenar unconjuro de nivel 1 y a nivel 5 un conjuro de nivel 1, otro de nivel, 2 y un tercero de nivel 3.

CAÍDA DE PLUMA: este objeto parece un anillo de oro normal. En la parte interior tiene grabadas tres plumas. Permite al portador, en caso de caída desde una altura superior a 2 metros y pronunciando la palabra de mando, caer como si fuera una pluma y evitar todo el daño que pudiera sufrir por la caída.

COMANDAR ELEMENTALES DE AGUA: este anillo forjado de un extraño metal azul, permite al portador, usando la palabra de mando adecuada, convocar un elemental de agua una vez al día, con las características que aparecen en el capítulo de monstruos. El elemental permanecerá bajo las órdenes del portador hasta que se vea reducido a cero puntos de golpe o hasta que el portador pronuncie de nuevo la palabra de mando y lo devuelva a su plano.

INVISIBILIDAD: aparentemente es un anillo de plata convencional, pero permite al portador volverse invisible como si se tratara del conjuro de mismo nombre, hasta un máximo de tres veces diarias.

NADAR: este anillo de coral permite al portador nadar sin tener en cuenta el peso de su equipo, sin fatigarse y sin que sea necesario que el portador sepa nadar.

PROTECCIÓN +X: estos anillos tienen la apariencia de un simple anillo de oro. Cada uno concede al portador un bonificador de mejora de armadura de +1, +2 ó +3 según el tipo. Sin embargo, no pueden sumarse varios de estos anillos. Si el portador posee varios, solo tendrá efecto el que proporcione el bonificador superior. Lo mismo ocurre si se combina con armaduras o escudos con bonificadores mágicos.

RESISTENCIA A LOS ELEMENTOS: existen un total de cinco tipos diferentes de anillos dependiendo de la clase de energía o sustancia de que se trate: fuego, frío, electricidad, ácido o sonido. Confieren al portador una resistencia de 20 puntos de golpe contra el daño causado por el tipo de elemento correspondiente:

Por ejemplo, si un aventurero recibe la descarga de un rayo centelleante lanzado por un malvado mago, que le causaría normalmente 28 puntos de daño, el aventurero ignoraría los 20 primeros puntos de daño y solo recibiría 8. Si el daño causado hubiera sido, por ejemplo, de 16, el aventurero no recibiría daño alguno.

TRES DESEOS: forjado en platino y con tres rubíes incrustados, concede al portador tres deseos con las limitaciones propias del conjuro de mismo nombre. Cada vez que se pide un conjuro, uno de los rubíes es consumido y desaparece.

BASTONES, CETROS Y VARITAS

La mayoría de bastones, cetros y varitas funcionan a base de cargas mágicas. Estos elementos suelen crearse con 50 cargas, aunque cuando son encontrados lo habitual es que tengan un número menor de las mismas (5d10). A discreción del Narrador es posible recargar uno de estos objetos, aunque muchas veces el proceso necesario para lograrlo es una aventura en sí mismo. Lo más común es que tanto clérigos como druidas, ilusionistas y magos, puedan hacer uso de cetros y varitas, mientras que los bastones quedan limitados solo a ilusionistas y magos.

TABLA DE BASTONES, CETROS Y VARITAS

Tipo	VALOR
Varita de inmovilizar persona	4.500mo
Varita de proyectiles mágicos	6.750 mo
Cetro de las maravillas	12.000 mo
Varita de rayo centelleante	13.500 mo
Varita de curación	21.000 mo
Cetro de truenos y relámpagos	33.000 mo
Bastón de luz	48.250 mo
Bastón de defensa	58.250 mo
Cetro de gobierno	60.000 mo
Bastón de poder	211.000 mo

BASTÓN DE DEFENSA: fabricado en madera de roble muy resistente, concede al portador el uso de los siguientes conjuros: (como si fueran lanzados por un conjurador de nivel 12).

- Escudo (consume 1 carga)
- Muro de piedra (consume 1 carga)
- Escudo antimagia (consume 3 cargas)

Además, mientras el portador lleve el bastón en una de sus manos, dispondrá de un bonificador de +2 a su CA.

BASTÓN DE LUZ: bastón de madera chapado en platino, con incrustaciones de oro que representan soles llameantes, concede al portador el uso de los siguientes conjuros, como si fueran lanzados por un conjurador de nivel 8:

- Luz (consume 1 carga)
- Luz permanente (consume 1 carga)
- Disipar magia (consume 3 cargas)

Si se emplea como arma, causa el doble de daño contra muertos vivientes y criaturas que se vean afectadas por la luz solar, además concede un modificador de +1 al golpear.

BASTÓN DE PODER: este bastón forjado de mithril, con incrustaciones de oro y plata y con un diamante en su parte superior, concede al portador el uso de los siguientes conjuros, como si fueran lanzados por un conjurador de nivel 15:

- Levitar (consume 1 carga)
- Proyectil mágico (consume 1 carga)
- Rayo eléctrico (consume 1 carga)
- Bola de fuego (consume 2 cargas)
- Resistencia al frío (consume 3 cargas)

Además, el portador gana un bonificador de +2 a todas sus tiradas de salvación y un bonificador de +3 al ataque si se usa como arma.



CETRO DE GOBIERNO: de apariencia magnífica, solo los materiales con los que está fabricado tienen un valor de 5.000 mo. Permite al portador obtener la obediencia y lealtad de todas las criaturas que se encuentren en un radio de 100 metros. Todas las criaturas tienen derecho a una tirada de salvación de SAB para no ser sometidas. Quienes no superen la tirada verán al portador como su gobernante, pero no seguirán órdenes contrarias a su alineamiento. El cetro puede ser usado durante 10 horas en total antes de descargarse.

CETRO DE LAS MARAVILLAS: este cetro de aspecto sencillo, cuya apariencia es la de un trozo de metal mal forjado, es impredecible y cuando se usa desencadena uno de los siguientes efectos al azar (cada uso consume una carga):

- **01-20%:** inmoviliza a la criatura señalada durante 10 asaltos. La criatura tiene derecho a una tirada de salvación de SAB que, de ser superada, evita la inmovilización.
- **21-40%:** emite un rayo centelleante hacia la criatura señalada, 6d6 PG, permite tirada de salvación de DES para reducir el daño a la mitad.
- **41-60%:** el portador del cetro se vuelve invisible según las reglas del conjuro del mismo nombre.
- **61-80%:** lanza una bola de fuego que explota en la criatura señalada y causa 6d6 al objetivo y a todos los que se encuentren en un radio de 3 metros del centro de la explosión, permite una tirada de salvación de DES para reducir el daño a la mitad.
- **81-100%:** la criatura señalada se vuelve de color azul, lo que le causa confusión durante tres asaltos (penalizador a la armadura y al ataque de -2).

CETRO DE TRUEOS Y RELÁMPAGOS: formado por una aleación de hierro y plata, el cetro puede ser usado como una maza +2. Además, concede los siguientes poderes al portador (cada uno consume una carga):

- **TRUEO:** una vez al día, a elección del portador, el cetro golpea como una maza ligera +3 y, si tiene éxito en la tirada de ataque, deja sordo durante tres asaltos al oponente.
- **RELÁMPAGO:** una vez al día, a elección del portador, cuando el cetro golpea con éxito, puede causar 3d6 PG de daño adicional por electricidad.

VARITA DE CURACIÓN: cada uso (carga) de la varita permite al lanzador curar 3d6 PG a la criatura seleccionada.

VARITA DE INMOVILIZAR PERSONA: cada uso (carga) de la varita lanza sobre la criatura designada por el portador un conjuro de inmovilizar persona, como si lo hubiera lanzado un mago de nivel 7.

VARITA DE PROYECTILES MÁGICOS: cada uso (carga) de la varita lanza sobre la criatura designada por el portador un conjuro de proyectil mágico, como si lo hubiera lanzado un mago de nivel 12.

VARITA DEL RAYO CENTELLEANTE: cada uso (carga) de la varita lanza sobre la criatura designada por el portador un conjuro de rayo centelleante, como si lo hubiera lanzado un mago de nivel 15.

Objetos Maravillosos

A discreción del Narrador estos objetos pueden estar restringidos a determinadas clases de aventurero.

TABLA DE OBJETOS MARAVILLOSOS

Tipo	Valor
Carcaj de Weit	1.800 mo
Saco de Fistan	2.000 mo
Diadema de intelecto	4.000 mo
Guaneteles de destreza	4.000 mo
Guaneteles de fuerza	4.000 mo
Presea de sabiduría	4.000 mo
Bote plegable	7.200 mo
Botas élficas	12.000 mo
Gafas nocturnas	12.000 mo
Brazales +4	16.000 mo
Figuritas de maravilloso poder	20.000 mo
Piedra de la buena suerte	20.000 mo
Cuerda de enmarañar	21.000 mo
Túnica de colores hipnóticos	27.000 mo
Brazales +8	64.000 mo
Yelmo de teletransporte	73.500 mo
Túnica de archimago	75.000 mo
Toga de resistencia a conjuros	90.000 mo
Brasero de elementales de fuego	100.000 mo

BOTAS ÉLFICAS: estas botas de manufactura élfica y aspecto normal permiten al portador moverse tres veces al día al triple de su rango de movimiento.

BOTE PLEGABLE: tiene el aspecto de una pequeña caja de madera que, al pronunciar la palabra de mando, se transforma en un bote de 3 x 1 x 1 metros, con un par de remos, ancla, vela y mástil. Permite embarcar hasta cinco criaturas de tamaño medio, y navega a una velocidad de 3 metros por asalto.

Con otra palabra de mando se transforma en una barcaza de dimensiones 10 x 3 x 2 metros con cubierta, seis puestos de remo, ancla, cabina de mando, mástil y vela. Se pueden transportar hasta quince individuos de tamaño medio.

Con una tercera palabra de mando el bote o barcaza vuelve a su forma de pequeña caja.

BRASERO DE ELEMENTALES DE FUEGO: tiene el aspecto de un brasero normal, pero si una vez encendido se vierte sobre él un poco de azufre aparece un elemental de fuego que obedece al portador. El elemental permanecerá hasta que sus puntos de golpe se vean reducidos a cero o se extingan las brasas. De esta forma se puede convocar a un elemental al día.

BRAZALES +4: los brazales tienen el aspecto de unos brazaletes puramente ornamentales, pero en realidad conceden al portador un +4 a la CA. Hay que tener en cuenta que este bonificador no es aplicable si el aventurero lleva armadura. Tampoco puede combinarse con otros objetos que den bonificadores mágicos, como anillos mágicos. En ese caso solo se aplicará el bonificador más alto de entre todos ellos.

BRAZALES +8: igual que los brazales +4, pero conceden un bonificador de +8.

CARCAJ DE WEIT: tiene la apariencia de un carcaj de flechas convencional, excepto por una pequeña ilustración que hay en el interior que muestra la cara de un enano barbudo. Una vez que se mete dentro una sola flecha, se podrán sacar infinitas flechas de su interior. Si la flecha introducida fuera mágica, esta solo saldría la primera vez, el resto serían flechas normales.

CUERDA DE TELARAÑA: parece una cuerda de cáñamo normal de 12 metros de longitud. Sin embargo, a una orden del portador, la cuerda se lanza hacia la víctima y trata de embarañarla como si se tratara del conjuro de telaraña lanzado por un mago de nivel 12.

DIADEMA DE INTELECTO: se trata de una cadena fina de joyería con una gema incrustada que se usa como diadema. Una vez puesta, el portador mejora su puntuación de inteligencia en 2.

FIGURITAS DE MARAVILLOSO PODER: cada una de estas figuritas aparece ser una estatua diminuta de aproximadamente 30 centímetros de alto. Si se lanza la figurita al tiempo que se pronuncia la palabra de mando, esta se convertirá en el animal real que representa.

- **Leones de marfil:** aparecen en parejas y se convierten en leones machos adultos con las características que aparecen en el capítulo de monstruos. Pueden ser usados una vez al día durante una hora. Si muriese alguno de ellos durante el combate, no podrán volver a ser convocados durante 5 días.
- **Perro de arcilla:** cuando se lanza y se pronuncia la palabra de mando aparece un perro de montaña, dotado de inteligencia, lo cual le permite comunicarse con su amo. También tiene visión en la oscuridad. Puede ser usado una vez al día durante una hora. Si muriese durante el combate, no podrá volver a ser convocado durante 5 días.

GAFAS NOCTURNAS: aparentemente son dos lentes oscuras con una montura de cobre. Cuando se utilizan conceden al portador visión en la oscuridad con un alcance de 20 metros.

GUANTELETES DE DESTREZA: de excelente manufactura y fabricados de cuero fino, obsequian al portador con un incremento de 2 puntos en su puntuación de destreza.

GUANTELETES DE FUERZA: con un aspecto rudimentario de cuero duro con algunos remaches de metal, conceden al portador un incremento de 2 puntos en su puntuación de fuerza.

PIEDRA DE LA BUENA SUERTE: esta piedra de obsidiana perfectamente pulida concede al portador un bonificador de +1 a todas sus tiradas de salvación. Una vez al día permite que el portador pueda repetir una tirada de salvación de su elección. Esta segunda tirada será definitiva aunque el resultado sea peor que el de la primera.

PRESEA DE SABIDURÍA: esta presea consta de una cadena en la que se ha incrustado una perla. Una vez puesta concede un bonificador de +2 a la sabiduría.

SACO DE FISTAN: Aparentemente, se asemeja a una bolsa de cuero endurecido y encerado para impermeabilizarlo. No obstante, este objeto maravilloso guarda en su interior un espacio dimensional enorme que nos permitirá guardar multitud de objetos, pudiendo alojar hasta un máximo de 500 kg de peso en su interior. El saco de Fistan, independientemente de la carga que guarde en su interior, nunca

superará los 30 kg (VE 3, 1 por cada 10 kg) de peso.

TOGA DE RESISTENCIA A CONJUROS: realizada de tejido grueso y color rojo, se lleva por encima de la armadura o la vestimenta normal. Concede al portador un +4 a sus tiradas de salvación contra conjuros que tengan que ver con las características INT, SAB o CAR.

TÚNICA DE ARCHIMAGO: la túnica puede ser de diferente color según el alineamiento, blanca (bueno), gris (neutral) o negra (malvado). Si el portador tiene un alineamiento diferente al de la túnica, y mientras la vista, verá reducido su nivel de mago o ilusionista en 3 (aunque no puede ser inferior a 1). Por el contrario, si el alineamiento coincide y el portador es un mago o un ilusionista, la túnica concede los siguientes poderes:

- Bonificador de +5 a la CA que no puede combinarse con otros bonificadores mágicos por anillos u objetos parecidos. En caso de portar varios, solo se aplicará el mayor de todos los bonificadores.
- Permite añadir un conjuro más por nivel a la lista de conjuros diarios del conjurador.
- Bonificador de +4 a todas las tiradas de salvación.

TÚNICA DE HUESOS: esta túnica de color negro parece totalmente normal, solo el portador se percata de las figuras que lleva bordadas y que representan a varios muertos vivientes. Cada asalto el portador puede despegar uno de los bordados y lanzarlo. Automáticamente, este se convierte en el muerto viviente que actúa bajo las órdenes del portador hasta que vea sus puntos de golpe sean reducidos a 0, momento en el que se deshará en polvo. Cuando la túnica se queda sin bordados pasa a ser una túnica normal. El Narrador decidirá la cantidad y tipo de muertos vivientes en los bordados.

Los muertos vivientes posibles son los siguientes:

- Esqueleto
- Momia
- Necrófago
- Sombra
- Zombi

YELMO DE TELETRANSPORTE: parece un yelmo viejo, abollado y oxidado, sin embargo, concede al portador la capacidad de teleportarse dos veces al día como si hubiera lanzado el conjuro del mismo nombre.

PERGAMINOS

En la siguiente tabla aparece reflejado el valor en monedas de oro que costaría inscribir en un pergamo un conjuro de ese nivel en particular. Algunos pergaminos pueden contener más de un conjuro, en cuyo caso se deben sumar los costes de cada conjuro al total. Estos valores son orientativos, a discreción del Narrador, ya que los conjuros más poderosos podrían tener un valor mayor. Por ejemplo, un pergamo con un conjuro de resurrección bien podría valer 25.000 mo, mientras que uno con deseo podría ascender hasta las 50.000 mo.

Los pergaminos pueden contener tanto magia arcana como divina. Normalmente, y salvo que el Narrador indique lo contrario o el aventurero disponga de alguna habilidad especial, se necesita ser mago o ilusionista para usar un pergamo con magia arcana, y clérigo o druida para poder utilizar uno de magia divina.



TABLA DE TIPOS DE PERGAMINOS MÁGICOS

Tipo	VALOR
Conjuro de nivel 1	50 mo
Conjuro de nivel 2	200 mo
Conjuro de nivel 3	400 mo
Conjuro de nivel 4	800 mo
Conjuro de nivel 5	1.500 mo
Conjuro de nivel 6	2.500 mo
Conjuro de nivel 7	4.000 mo
Conjuro de nivel 8	6.000 mo
Conjuro de nivel 9	9.000 mo

POCIONES

Prácticamente, cualquier conjuro puede prepararse como una poción. Por tanto, la tabla que se recoge a continuación solo contiene algunos ejemplos de las pociones más habituales, si tal término puede usarse con objetos mágicos. Una vez bebidas en su totalidad, las pociones funcionan igual que los conjuros que llevan su mismo nombre. Al igual que con los pergaminos -y prácticamente cualquier objeto

mágico- los precios son solo orientativos. Se indica entre paréntesis el nivel de los conjuros contenidos, para que el Narrador lo pueda emplear como guía al crear pociones con conjuros diferentes. En cualquier caso, los conjuros especialmente poderosos deberían tener un precio acorde, como se muestra en la tabla para el caso de resurrección.

TABLA DE POCIONES MÁGICAS HABITUALES

Tipo	VALOR
Curar heridas leves (conjuro de nivel 1)	50 mo
Quitar el miedo (conjuro de nivel 1)	50 mo
Invisibilidad (conjuro de nivel 2)	300 mo
Lentificar veneno (conjuro de nivel 2)	300 mo
Levitar (conjuro de nivel 2)	300 mo
Curar enfermedad (conjuro de nivel 3)	750 mo
Curar heridas graves (conjuro de nivel 3)	750 mo
Respirar bajo el agua (conjuro de nivel 3)	750 mo
Volar (conjuro de nivel 3)	750 mo
Sanar (conjuro de nivel 6)	10.000 mo
Resurrección (conjuro de nivel 5)	25.000 mo



CAPÍTULO 11: MONSTRUOS

ATRIBUTOS DE LOS MONSTRUOS

Los aventureros viajarán a lugares fantásticos, tendrán que resolver complicados acertijos y deberán relacionarse con seres enigmáticos. Pero también tendrán que enfrentarse a múltiples peligros durante sus aventuras y combatir contra poderosas criaturas monstruosas, cuya presencia haría temblar al guerrero más templado. En este capítulo damos las pautas necesarias para que los Narradores puedan dotar sus aventuras de seres fantásticos que nutran el mundo de una viveza única. De paso servirá para que los jugadores se mantengan alerta ante los innumerables peligros a los que tendrán que enfrentarse durante sus aventuras.

En las siguientes páginas se enumeran una gran variedad de monstruos ordenados por orden alfabético. Los hay más o menos poderosos, hostiles o amistosos. El Narrador tiene libertad para emplearlos como mejor considere.

Cada monstruo viene precedido por una primera tabla de características numéricas, acompañada después por una descripción general. Tanto las características como la descripción de la criatura no son inmutables. El Narrador puede alterar los datos que considere oportunos para adaptarlos mejor a sus aventuras.

Los monstruos vienen definidos en *Crónicas de la Marca del Este* por los siguientes atributos:

ALINEAMIENTO: aquí se hace referencia a la afiliación y ética de los monstruos, y sirve para orientar al Narrador sobre la manera de comportarse que tendrán las criaturas que pueblan su mundo. El capítulo 4 contiene una explicación exhaustiva de los posibles valores para este atributo.

ATAQUE Y DAÑO: aquí se indica el número y naturaleza de los ataques que puede utilizar un monstruo. Cada asalto, la criatura puede realizar todos los ataques listados, salvo cuando la descripción de alguna habilidad indique lo contrario o cuando los ataques estén separados en bloques mediante la conjunción 'o'. En este último caso, debe elegirse uno de los bloques de ataques.

Para cada ataque, y tras el número y tipo de ataque, se especifica el daño que causa. Cuando un monstruo alcanza a su objetivo le infinge cierta cantidad de heridas. Por tanto, la cantidad aquí reflejada indica los dados que se han de lanzar para calcular el daño causado. Cuando un monstruo tiene más de un ataque con la misma arma o capacidad, el daño indicado debe calcularse por separado para cada impacto con éxito. Algunos monstruos pueden realizar ataques especiales con diversos resultados. Ocasionalmente, algunos de



estos efectos pueden ser evitados al superar ciertas tiradas de salvación, tal y como viene referido en la descripción de cada monstruo. Hay muchos ataques especiales y efectos, aunque a continuación se listan algunos de los más usuales:

- **CEGUERA:** la pérdida de visión puede ser el resultado de ciertos ataques y efectos mágicos, aunque también se considerará que una criatura está ciega si combate en completa oscuridad sin tener infravisión. Un aventurero que combate ciego sufre un penalizador de -4 en todas sus tiradas de ataque y solo puede desplazarse a la mitad de su movimiento habitual. A su vez, no podrá defenderse adecuadamente y todo aquel que le ataque obtiene un bonificador +4 en sus tiradas.
- **DRENAGE DE ENERGÍA:** este es un peligroso tipo de ataque con terribles consecuencias para nuestros aventureros. Un aventurero afectado por un ataque de drenaje de energía pierde de inmediato un nivel de experiencia como mínimo. A consecuencia de ello, deben ajustarse sus ataques, habilidades y beneficios obtenidos debido al nivel. Además, y como consecuencia del trauma sufrido, el aventurero debe aplicar un penalizador de -1 en las tiradas de ataque, tiradas de salvación y CA mientras dure el enfrentamiento con la criatura drenadora. No existe ninguna curación posible contra este ataque especial y solo los clérigos más poderosos son capaces de restituir el daño causado mediante un restablecimiento mayor. Un aventurero de primer nivel golpeado por un ataque de drenaje de energía, muere al instante.
- **ENCANTAMIENTO:** algunos monstruos son capaces de hechizar a los aventureros de manera similar a como funciona el conjuro hechizar persona. Un aventurero encantado se siente confuso y es incapaz de tomar decisiones. Obedecerá las órdenes simples de la criatura que lo hechizó y sentirá un irrefrenable deseo de protegerla de cualquier peligro. Los aventureros encantados están demasiado confusos para poder lanzar conjuros o utilizar objetos mágicos que requieran concentración. Si la criatura que encanta pierde la concentración o muere, el objetivo de su conjuro queda liberado de inmediato.
- **INMUNIDAD:** las capacidades mágicas y habilidades especiales que poseen muchas criaturas hacen que determinados ataques no tengan efecto alguno sobre ellas. Si no se especifica ningún número, una criatura inmune a un determinado tipo de elemento o energía no sufre daño alguno por ataques basados en dicho elemento o tipo de energía. Si se indica un porcentaje, por ejemplo 50%, el daño recibido debe reducirse a esa fracción.
- **PARÁLISIS:** un aventurero afectado por un ataque paralizante queda totalmente inmovilizado sin posibilidad de realizar el más mínimo movimiento. El aventurero sigue consciente de lo que sucede a su alrededor, pero está incapacitado para moverse o actuar (incluyendo hablar o conjurar) hasta que no terminen los efectos de la parálisis. Todos los ataques realizados contra un aventurero paralizado aciertan automáticamente. Solo se realizan las tiradas de daño. Si no se indica nada, los efectos duran 1d8 asaltos o hasta que se cancele la parálisis por medio de la magia.
- **PRESA:** algunos monstruos pueden apresar a sus víctimas, bien con la boca, las pinzas, etc. El monstruo debe tener éxito en una tirada de ataque normal, y en ese caso, aplicar cualquier daño indicado. Un aventurero que se vea en estas circunstancias queda apresado de forma automática, aplicando las reglas de presa descritas en la sección sobre combate sin armas para liberarse. Si no consigue liberarse, sufrirá el daño que le suponga tal situación sin necesidad de que el monstruo realice ninguna tirada de ataque.

• **VENENO:** si a un aventurero le es inoculado veneno, por lo general, morirá si no es capaz de superar una tirada de salvación de CON. Para contrarrestar este adverso efecto, la víctima puede ser sanada por medio de la magia con varios conjuros capaces de frenar los daños efectos de la sustancia tóxica. Sin embargo, existen muchas clases de venenos, algunos solo causan la pérdida de ciertos puntos de golpe, otros paralizan a las víctimas, etc. La descripción del monstruo nos indicará los efectos exactos en cada caso.

CLASE DE ARMADURA (CA): este valor numérico refleja la protección que posee el monstruo para evitar los ataques. Engloba diferentes datos, tales como la dureza de la piel de la criatura, sus reflejos para esquivar los golpes y la armadura -si la lleva- que cubre su cuerpo. Además de otros ajustes como protecciones por objetos mágicos o cualidades innatas que hacen al monstruo especialmente hábil para evitar ciertos ataques. Por tanto, el dato reflejado en la tabla puede verse alterado puntualmente dependiendo, por ejemplo, de si la criatura lleva puesta, o no, la armadura durante el encuentro o si ha perdido cierta habilidad mágica que lo protegía.

DADOS DE GOLPE (DG): con este valor se pueden calcular los puntos de golpe que poseerá el monstruo o, lo que es lo mismo, su resistencia física frente a los ataques antes de caer rendido o muerto. El número indicado representa los dados que se deben lanzar, mientras que entre paréntesis se indica el dado específico (d10, d8, d6, etc.). Por ejemplo, "DG: 2 (d8)" significa que se han de lanzar 2d8 y el resultado obtenido corresponde a los puntos de golpe del monstruo.

Los dados de golpe son además un sinónimo del nivel de la criatura. Un monstruo con 1 DG es un monstruo de nivel 1, un monstruo con 2 DG es un monstruo de nivel 2, etc. Este dato puede ayudar a la hora de determinar la dificultad que supone enfrentarse al monstruo en cuestión. Una criatura de tercer nivel está bien para un grupo de aventureros cuya media también sea de tercer nivel. Si la media de nivel del grupo de aventureros es mayor, puede incrementarse la dificultad aumentando el número de monstruos del encuentro. Esto no debe considerarse como una regla exacta, sino como una referencia rápida para la generación de encuentros.

Y por último, pero no por ello menos importante, los dados de golpe de la criatura determinan su bonificador de ataque (BA). Es decir, un monstruo de 3 DG tendrá un BA de +3 a todas sus tiradas de ataque.

ESPECIAL: en ocasiones nos encontraremos con monstruos que poseen habilidades o ataques extraordinarios, que quedan reflejados en este apartado especial.

INTELIGENCIA: este valor nos indicará la capacidad de raciocinio de la criatura en cuestión, su disposición para aprender y comunicarse de manera comprensible, así como razonar y deducir. Los diferentes valores que cuantifican la inteligencia de los monstruos quedan recogidos en la siguiente tabla:

TABLA DE NIVEL DE INTELIGENCIA

NIVEL DE INTELIGENCIA	CAPACIDAD DE LA CRIATURA
1 - 2	Animal
3 - 5	Básica
6 - 8	Inteligencia baja

9 - 12	Inteligencia media
13 - 15	Inteligencia alta
16 - 17	Inteligencia superior
18 - 21	Genio
22 - 25	Genio extraordinario
26 o más	Deidad

MORAL: este valor es relevante si se aplica la regla opcional sobre tiradas de moral explicada en el capítulo 6. Se trata de un valor numérico entre 2 (cobarde) y 12 (fanático) que indica la actitud de las criaturas ante un enfrentamiento sin garantías.

MOVIMIENTO: indica el rango de movimiento del monstruo, medido como distancia en metros que puede desplazarse durante un asalto. Ocasionalmente, puede aparecer una segunda cifra que determina el rango de movimiento usando otra forma de desplazamiento como por ejemplo, volando, nadando o trepando.

NOMBRE: es el calificativo que se emplea habitualmente en lenguaje común para referirse a la criatura. Algunos monstruos pueden ser conocidos por diferentes nombres, dependiendo del interlocutor y de la región donde se encuentren los jugadores.

NÚMERO DE CRIATURAS: este valor nos indica el número habitual de criaturas que suelen encontrarse juntas. Muchos monstruos son cazadores solitarios, mientras que otros suelen atacar en grupos más o menos organizados dependiendo de su estructura social, inteligencia y costumbres.

SALVACIÓN: al igual que sucede con los aventureros, los monstruos pueden evitar los efectos de algunos ataques mediante tiradas de salvación o característica. Las tiradas de salvación de los monstruos se realizan tal y como las de nuestros aventureros. Cada monstruo quedará clasificado según sus características en una categoría determinada de salvaciones: F (físicas), M (mentales), F y M (físicas y mentales) o N (ninguna). Si las características primarias de la criatura son FUE, DES y CON, sus salvaciones serán físicas (F). Si las características destacadas son las mentales, es decir, INT, SAB y CAR, sus salvaciones serán mentales (M). Por ejemplo, un orco tiene sus salvaciones clasificadas como físicas o F, así que todas las tiradas de salvación basadas en FUE, DES y CON tendrán un nivel base de 12, mientras que las tiradas de salvación asociadas a INT, SAB y CAR tendrán un nivel base de 18. La cantidad de dados de golpe (DG) de la criatura actuará como modificador a la tirada. Es decir, un monstruo de 1 DG recibirá un bonificador de +1 a su tirada de salvación.

Algunos monstruos, por su poder o carácter especial, pueden disponer de ambas categorías de salvación, físicas y mentales (F y M). Estas criaturas especiales, como podremos imaginar, suponen un mayor desafío. Por otra parte, algunas criaturas, por sus especiales condiciones, no disponen de ninguna de las dos categorías (N), así que para todas sus tiradas su nivel base será de 18.

TAMAÑO: nos indica el volumen o dimensión del monstruo, lo grande o pequeño que es. En *Crónicas de la Marca* hay tres categorías de tamaños: pequeño, mediano y grande. Una criatura pequeña no medirá más de metro y medio. Una criatura mediana es aquella comprendida entre el metro y medio de altura y los dos metros. Y todo monstruo que sobrepase los dos metros entrará en la categoría de grande.

TIPO: bajo este epígrafe se recoge el tipo de la criatura, que puede ser una de las siguientes categorías:

- **ABERRACIÓN:** se trata de monstruosidades terribles, de extraordinarias y singulares capacidades, y de físicos grotescos y horripilantes.
- **ANIMAL:** en esta categoría entran los animales comunes.
- **BESTIA:** esta categoría engloba a las criaturas que no tienen una contrapartida en nuestro mundo real animal, pero que poseen una anatomía parecida, sin disponer de habilidades mágicas o excepcionales.
- **BESTIA MÁGICA:** aquí clasificaremos a toda bestia que goce de alguna habilidad mágica o preternatural.
- **CAMBIAFORMAS:** se trata de criaturas especiales que pueden cambiar su aspecto a voluntad o cuando se producen determinadas condiciones particulares.
- **CONSTRUCTO:** se trata de monstruosidades artificiales creadas gracias a la magia, como por ejemplo un gólem.
- **DRAGÓN:** bajo esta categoría encontraremos a los diferentes tipos de dragones presentes en la ambientación de la Marca del Este, así como algunos de sus parientes cercanos.
- **ELEMENTAL:** esta categoría acoge a todas las criaturas naturales de los cuatro planos primarios: agua, fuego, tierra y viento.
- **EXTRAPLANAR:** estas criaturas provienen de alguno de los diversos planos de existencia diferentes del plano material, lugares misteriosos como el plano etéreo, el plano astral, el plano de las sombras o el plano onírico.
- **FEFRÍCA:** aquí recogemos a todas aquellas criaturas ligadas a la naturaleza y dotadas de características extraordinarias.
- **GIGANTE:** esta categoría engloba a las diferentes especies de gigantes existentes, como los gigantes de las colinas o los gigantes de fuego.
- **HUMANOIDE:** en esta categoría podremos encontrar a toda criatura con forma, tamaño y características similares al ser humano, es decir: dos brazos, dos piernas, torso y una única cabeza.
- **HUMANOIDE MONSTRUOSO:** se aplica esta categoría a toda aquella criatura viva con forma humanoide pero dotada de algún rasgo monstruoso o habilidad sobrenatural.
- **MUERTO VIVIENTE:** monstruos horribles, animados y retornados de ultratumba con características sobrenaturales, como los esqueletos o vampiros, fantasmas y espectros, etcétera.
- **PLANTA:** criaturas del reino vegetal con características especiales.
- **SABANDIJAS:** esta amplia categoría engloba muy diversas criaturas, insidiosas y repugnantes, como insectos, perezosos o medianos roedores, gusanos y demás.

VALOR DEL TESORO: la mayoría de los monstruos custodian cierta cantidad de tesoro que viene catalogada por un número. Para determinar las posesiones del monstruo, seguiremos las instrucciones indicadas en el capítulo 10, que nos ayudarán a calcular el tesoro que acumula el monstruo. En ocasiones, algunas criaturas carecen de posesiones, lo cual viene indicado con la etiqueta “Ninguno”.

Si se indica un tipo de tesoro entre paréntesis, se refiere al tesoro que transporta el monstruo. De lo contrario, hace referencia a las posesiones que esconde la criatura en su guarida o en algún otro lugar secreto.

TABLA DE PX POR DERROSTAR A UNA CRIATURA

DG	BASE	POR PUNTO DE GOLPE	ESPECIAL I	ESPECIAL II	ESPECIAL III
1	5	1	2	4	5
2	10	2	5	7	10
3	20	3	10	15	20
4	40	4	20	30	40
5	80	5	40	60	80
6	120	6	60	90	120
7	180	7	90	135	180
8	250	8	125	200	250
9	400	9	200	300	400
10	600	10	300	450	600
11	750	11	375	550	750
12	950	12	425	650	950
13	1.200	13	600	900	1.200
14	1.500	14	750	1.100	1.500
15	1.900	15	900	1.400	1.900
16	2.100	16	1.000	1.500	2.100
17	2.300	17	1.200	1.800	2.300
18	2.600	18	1.300	2.000	2.600
19	2.900	19	1.500	2.200	2.900
20	3.250	20	1.700	2.500	3.500
21 o más	+350	+1	+200	+300	+600

VALOR PX: esta cantidad es la recompensa que obtienen los aventureros por derrotar o hacer huir al monstruo contra el que se enfrentan. Sin embargo, el Narrador puede variar esa cantidad en base a las circunstancias que rodeen el encuentro. No es lo mismo pelear contra una criatura bien protegida en su guarida y en plenitud de fuerzas, que hacerlo contra una que se encontraba herida. La palabra “derrotar” también tiene en este contexto un sentido amplio que va más allá de vencer por las armas (y que queda a discreción del Narrador). Un grupo de aventureros avisado aprenderá pronto que hay criaturas contra las que es mejor no enfrentarse de cara. La siguiente tabla de px por derrotar a una criatura nos servirá de referencia para calcular los puntos de experiencia asociados a una criatura.

El total de puntos de experiencia de la criatura se ve fuertemente influenciado por la cantidad de puntos de golpe que posea el monstruo. Calcular esto es muy sencillo pues solo tendremos que multiplicar sus puntos de golpe por sus dados de golpe. Por ejemplo, un monstruo de 3 DG y 15 puntos de golpe, según la tabla de experiencia, tiene una base de 20 puntos de experiencia más 3 puntos de experiencia adicionales por cada punto de golpe, es decir, un total de 65 PX que obtendremos si conseguimos derrotar a la insidiosa criatura.

Aparte de los puntos de experiencia anteriores, las habilidades extraordinarias o especiales también incrementan los puntos de experiencia que otorga una criatura. En la tabla de experiencia se recogen tres categorías diferentes nombradas con los números romanos I, II y III. Las criaturas se catalogan en una u otra categoría según sus habilidades. Si la criatura puede asignarse a más de una categoría, se deben sumar los puntos de experiencia de todas las categorías relevantes. Las tres posibles categorías son:

- **ESPECIAL I:** en esta categoría quedan enmarcadas habilidades especiales tales como poseer 3 o más ataques por asalto; facultades mágicas o conjuros innatos de hasta nivel 3; o pericias no mágicas tales como rastrear o similares.
- **ESPECIAL II:** cualquier criatura que pueda atacar más de 5 veces y que sus ataques puedan provocar daño más allá de los 24 puntos de golpe; o que disponga de conjuros o facultades arcanas innatas de nivel 4 a 7; o que muestre habilidades preternaturales tales como la invisibilidad.
- **ESPECIAL III:** en esta última categoría caen todas aquellas criaturas formidables que posean capacidades extraordinarias, tales como ataques mortales, ataques de drenaje de energía o petrificación; y también facultades o conjuros innatos de nivel 8 o superior.

